

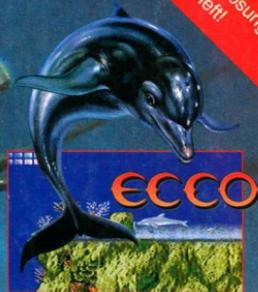
DAS DEUTSCHE INSIDERMAGAZIN FÜR SEGA KONSOLE

SEGA

pro

JULI 1993
DM 6,50
ÖS 70
AUSGABE 9

Ecco The
Dolphin:
16-seitige Lösung
im Heft!



MEGA-CD

- Mehr Infos über die Produktion von CD-Spielen
- Das Nonplusultra Final Fight CD im Heft



MEGA DRIVE

- Das riesige Jungle Strike im Review
- Die Flintstones spürten aufs MD



MASTER SYSTEM

- Agasshi hat Aufschlag auf dem MS
- Master of Darkness (Er) Lösung der Untoten



GAME GEAR

- Krusty's Fun House: Rattenfänger auf dem GG
- WWF Steel Cage: Schwitzt mit dem Ringkämpfern!



JUNGLE STRIKE

Jungle Strike, die lang erwartete Fortsetzung von Desert Strike, wird besprochen. Im Heft: Ein ausführliches Preview zu diesem riesigen 16Mbit Modul!

BRANDAKTUELLE NACHRICHTEN UND DIE BESTEN SEGA-SPIELETESTS

SEGA
pro

**JULI 1993
AUSGABE 9
1. JAHRGANG**

**KORRESPONDENZ
SEGAPRO LESERSERVICE
POSTFACH 101905
44719 BOCHUM**

HERAUSGEBER
Richard Monteiro

REDAKTION
Markus Scheer

REDAKTION (Großbritannien)
Dominic Handy
Claudia Niermann
Pat Kelly
Mark Hill
Sam Hickman

REDAKTION (Japan)
Emiko Tedesco
Noriko Buckingham

PRODUKTIONS-MANAGER
Diane Tavener

DESIGNERS
Alan Russell
Si Christopher
Helen Monaghan

ANZEIGENLEITER
Neil Harris

MITARBEITER
Stuart Wynne
Mark Monteiro
David Graham

VERLAG
Paragon Publishing Ltd
Durham House
124 Old Christchurch Road
Bournemouth BH1 1NF
England
Tel: 00 44 202 299966
Fax: 00 44 202 299955

VERTIBER
WE Saarbach GmbH
Hans Bockler Straße 19
Postfach 1562
5030 Hurth-Hermulheim

DRUCK
Southernprint (Web Offset) Ltd

URHEBERRECHT

Alle in SegaPro erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

WONDERBOG © 1992 VICTOR COMPANY OF JAPAN, LTD.
WONDERBOG © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
ALLEN © 1992 TWENTIETH CENTURY FOX
TOM & JERRY © 1992 HANNA-BARBERA
TAZMANIA CHARACTERS, NAMES AND ALL RELATED
INDICIA ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS. INC. © 1992

(C) 1993 Paragon Publishing Ltd.



Hinter den Kulissen bei Psygnosis berichten wir über die Herstellung von CD-Spielen.



Komplette bebilderte Auflösung mit vielen Tips und Tricks S.60



CHAKAN

Der Forever Man lebt nicht lang, wenn unsere Spieleknacker ihn erst in den Fingern haben! Bebilderte Auflösung beginnt auf Seite 54.



ProNews

CD-Vereinbarkeit	4
24 M-Bit Modul	4
Flipporn	5
Mega Storm	5
Du hast 20 Sekunden	5
Geflüster	5
CD Infos	6
Schaustellort	6
Super-Pads	6

Japan News

Pro Datum	8
Arkus III	8
Mega Kombination	8
Silphead VR	8
Jap Charts	8
Strassenschlacht	8

Pro Feature

Die Herstellung von CD-Spielen	10-15
--------------------------------------	-------

Previews

Jungle Strike (MD)	16-19
--------------------------	-------

ProReviews

Review-Index	21
--------------------	----

ProTips

Chuck Rock (MD)	46
Super Fantasy Zone	46
Alex Kidd III	46
Transbot	46
R-Type	46
World of Illusion	47
Lucky Dime Caper	47
Land of Illusion (MS)	50-52
Chakan (MD)	54-57
Masters of Darkness (MS)	58-63
Ecco The Dolphin (MD)	64-79

Rubriken

Nachbestellungen	20
Poster	42
SegaPro Abo	48
Vorschau	53
Leserbriefe	80
Game Over	82



Sewer Shark38

Das Unglück überlebt, aber wie geht's weiter?



Shining Force28

Kämpfe mit Max gegen den Dark Dragon!



Flintstones34

Wird Fred seine Tochter wiederfinden?



WWF Steel Cage31

Die Muskelmänner ringen sich aufs MS.



Krustys Fun House.....36

Eine Rattenplage hat ihren Einzug gehalten. Kannst Du helfen?

REVIEW INDEX



Final Fight	22
Sewer Shark	38
Jaguar XJ220	40
Wolfchild	41



Shining Force	28
Battletoads	33
Flintstones	34
King of the Monsters	39
Cyborg Justice	44



WWF Steel Cage	31
Krustys Fun House	37
Renegade	25



WWF Steel Cage	32
Krustys Fun House	36



SEGA
pro

9



Willkommen zur nächsten Ausgabe von Segapro. Wir bringen Euch nicht nur exklusive Informationen über das überarbeitete Mega Drive und Mega-CD (siehe Jap News), sondern auch Reviews zu den ersten Mega-CD Games, die in den nächsten Monaten hierzulande herauskommen. Unser Blick hinter die Kulissen der Mega-CD Produktion wird auch den letzten Zweifler davon überzeugen, daß hier die Zukunft der Computerunterhaltungsindustrie liegt. Das Segapro-Team wartet natürlich mit Spannung auf die bevorstehende Ankunft der Mega-CD, aber wir haben kaum Zeit von Segas bevorstehenden Schätzen zu träumen, es gibt momentan so viel gutes Software für Mega Drive, Master System und Game Gear! Für Fans von Ecco und Masters of Darkness halten wir einen besonderen Leckerbissen bereit: In dieser Ausgabe gibt es eine riesige, bebilderte 16seitige Auflösung zu Ecco und dasselbe zu Masters of Darkness auf 6 Seiten.

Genug über diese Ausgabe: Wir haben gerade noch Platz genug, um Euch über zukünftige Segapro-Ausgaben zu berichten: Sonic, der blaue Igel ist wieder da, das neue Spiel heißt Sonic Spinball, im November gibt's eine neue Sonic-Serie und natürlich können wir von Super Sonic auf dem Mega-CD träumen. Wer sagt, daß Sonic plattgefahren worden ist?!

NEANDERTHALER!

Der Name Core Design mag Euch im Moment noch nicht viel sagen, er wird aber während der nächsten paar Monate wahre Sega-Größe annehmen. Core Design haben sich als Entwickler von klassischen Spielen wie Chuck Rock und Corporation einen Namen gemacht und haben jetzt die Sega-Rechte, ihr eigenes Material zu veröffentlichen, erworben. Ihre erste unabhängige Veröffentlichung ist Chuck Rock II - Son of Chuck, einer Fortsetzung der Neanderthal-Geschichte mit dem Chucks Baby in der Hauptrolle, das weitere Abenteuer in der Steinzeit besteht. Es wird um September herum für jedes Sega-System auf den Markt gebracht. Core arbeiten außerdem an der Flugsimulation Thunderhawk fürs Mega-CD und an Bubba'n Stix, das von einem Lieferanten handelt, der von Aliens in All geholt worden ist und viele komplizierte Rätsel lösen muß, um wieder nach Hause zu kommen. Bubba kommt Anfang 1994 für Mega Drive und Mega-CD auf den Markt!

CD-VEREINBARKEIT GEKNACKT

Datel, Meister der Code-Knacker sind dabei, ir bis dato ergeizigstes Projekt zu starten: Nicht genug damit, daß sie ungefähr jedes Spiel auf dem Mega Dve und neuerdings auch auf dem Master System knacken, jetzt planen sie selbiges auch für den Mega-CD: Da CDX ist ein Modul, das in das MD auf der Mega-CD paßt, indem man sich der altbewährten Methode bedient, den Schalter an der Seite des Moduls zu drücken, knn man jedes beliebige Spiel aus jedem beliebigen MD auf jedem beliebigen Mega-CD Arrangement spielen und es letztendlich im Datel-Stil knacken. Zukünftige MD-Besitzer werden die Tatsache begrüßen, daß jemand sich um Segas Territory Protection Chip herumarbeitet hat, was den CD-Besitzern die Möglichkeit gibt, jedes Spiel, unabhängig von seinem Herkunftsland zu spielen.

Der CDX macht es außerdem möglich, jede Mega Drive mit jedem Mega-CD zu kombinieren, so daß man kein kompatibles Gerät kaufen muß, wenn man seine Konsole ausbauen will. Sehr gute Nachrichten für Sega Konsolen-Besitzer, weniger erfreulich für Sega.

Zur Zeit wird auch ein Action Replay für Game Gear und Mega-CD entwickelt, was dem öntentiellen Spiele-Knacker Extraleben, Unbesiegbarkelssw. bringt.

Es könnte einige Zeit dauern, bevor es auf den Regalen erscheint, da die Entwickler einige Anfangsprobleme haben. Wenn es kommt, wird es aber or MD-Version an Qualität in nichts nachstehen. Freut Euch mittlerweile aufs CDX!



24 M-BIT MODUL?

Wer den Spielmarkt einigermaßen ausführlich verfolgt hat, dem sollte nicht entgangen sein, wie sich der Module-Trend in letzter Zeit verändert hat. In grauer Vorzeit waren 8 MBit-Module mal was besonderes, heute aber sind sie die Norm! Wenn man bedenkt, daß Jung! Strike ein 16 MBit sein wird, fragt man sich schon, wo all das noch enden wd... Die meisten GG-Module sind jetzt 4MBit und - unglaublich, aber wahr - Sega wird zu Weihnachten ein monströses 24 Bit auf den Markt bringen! Nein, nicht Sonic 3... Das Spielchen heißt Streets of Rage 3! Und damit nicht genug: Sega hat außerdem ein 32 MBit in Entwicklung, bei einem solchen Sprung in der Technologie fragt man sich, warum wir eigentlich so lange darauf warten mußten...Könnte es sein, daß man sich Sorgen macht, das Mega Five könnte vom Mega-CD überrumpelt werden.



FANDANGO FÜR EUCH MACHEN WIR UNS

TURBO DUO
MEGA DRIVE
PC-ENGINE
GAMEBOY
NEO-GEO
LYNX
GAMEGEAR
SUPER NINTENDO

NEUGABLONZERSTR. 62 8950 KAUFBEUREN

NEUE GAMES IMMER
AUF LAGER

VERSAND & LADEN

UMBAU MEGA CD JPUUS UMSCHALTBAR

MARIO KART
DEUTSCH 89,-STREET
FIGHTER II
24,-**VIDEO MAGAZIN**

VHS VIDEO KASSETTE MIT DEN NEUESTEN GAMES
ERST ANSCHAUEN DANN KAUFEN ES WERDEN ALLE
NEUEN SPIELE VORGESTELLT VIDEOMAGAZIN
ERSCHINTET MONATLICH FÜR NUR 15,- PRO AUSGABE.

1-SHIRT VON EUREN STARS
STREET FIGHTER II, STAR WARS, SONIC,
MARIO, U.S.W. AUCH
AUF BABYBALLMÜTZEN AUFLEBER,
PAGERS, E.T.C.

TELEFON: 089-4173-2052
FAX N.: 089-4173-4127

WIR SIND VON 9-18 UHR TELEFONISCH ERREICHBAR

DU HAST 20 SEKUNDEN...

Kurzmeldung! RobCop 3 soll in Kürze herauskommen! Die Screenshots sind sehr beeindruckend, aber der Spielablauf ist am Interessantesten! Anfangs sieht es der SNES-Version sehr ähnlich, ist aber auf dem MD viel spielbarer.

RobCop kommt für alle Sega-Systeme auf den Markt und wird von SegaPro ausführlich unter die Lupe genommen!

**FLIPPERN**

Vergeßt beim nächsten Ausflug in die Spielhalle mal die Arkadespiele und werft einen Blick auf die Flipperautomaten! Manche Leute sind der Annahme, daß die Maschinchen ein bißchen aus der Mode sind,

doch tatsächlich hat die neueste Flippermaschine die Stars von Street Fighter II zu bieten! Das Spiel ist in Zusammenarbeit mit den Arkadriesen Capcom entstanden und jedes Detail ist liebevoll verarbeitet worden. Unter anderem muß der Spieler mit Chun Li Hubschraubertritt fertigwerden. Es gibt jede Menge Sprech- und Soundeffekte und bis zu 4 Spieler können einander herausfordern. Die Street Fighter II Flipperversion sollte in Kürze in allen guten Arkaden zu finden sein!

**MEGA STORM**

Storm, die gigantischen Software-Hersteller für jene zweitklassige Konsole, Nintendo, sind endlich zur Besinnung gekommen: Sie haben jetzt die Absicht,

Games fürs Mega Drive zu produzieren und, da sie

im Ruf stehen, gute Spiele wie Super Swiv zu produzieren, sind sie höchst willkommen!

Momentan ist noch keine Umsetzung von Super Swiv auf den Mega Drive geplant, dafür gibt es aber interessante Alternativen wie z. B. Troddlers. Troddlers ähnelt Lemmings, hat aber über 175 Level und ist im Spätsommer zu erwarten! Außerdem in Planung: Lawnmower Man II für Anfang 1994!

Geflüster...

1 Es ist gut möglich, daß die MD-Version von Star Wars nun doch nicht vor nächstem Jahr erscheinen wird. Anscheinend wird US Gold nur die 8 Mbit-Versionen veröffentlichen, JVC übernimmt die Herstellung der CD.

1 Gremlin Graphiks, Hersteller des exzellenten von Sonic inspirierten Amiga-Spiels "Zoo", unternehmen ihr erstes Sega-Projekt: Unter den ersten Veröffentlichungen finden sich House of Fun, Nigel Mansells Racing u n d das legendäre Zoo!

1 Obwohl das Mega-CD in Großbritannien saftige £299.99 (ca. DM 900,-) kostet, findet es reißenden Absatz: Anscheinend hat Sega dort seinen gesamten Vorrat an den Mann gebracht, nur bei den Kleinhändlern kann man noch vereinzelt Exemplare auf den Regalen finden.

1 Es steht immer noch kein Veröffen-



lichungstermin für Streetfighter II fest, aber die schlauen Marketingleute bei Sega haben Weihnachten im Sinn...

1 Das Problem ist, daß Sega für die festliche Zeit noch ein anderes Juwel im Strumpf hat. Jawohl, richtig geraten, es ist Sonic! Unter dem voraussagbaren Titel Sonic 3 steht es für November/Dezember auf dem Programm.

1 In Japan wird jetzt eine neue Konsole entwickelt, die das Mega Drive mit dem Mega-CD kombiniert. Siehe "Neues aus Japan".

1 Wenn man sich in Japan aufhält, kann man die brillanten Zeichentrickfilme kaum übersehen. Geschichten wie Akira, First of the North Star und 3 * 3 Eyes sind dort äußerst beliebt und könnten auch hier eine begeisterte Anhängerschaft finden.

Japanische Hersteller hoffen, den Großteil dieser Filme während der nächsten zwei Jahre fürs CD zu entwickeln.

MEGA CD INFOS

Seid begrüßt, zukünftige CD-Besitzer! Man sollte meinen, daß jetzt, wo die Mega-CD hierzu bald offiziell herauskommt, die Läden mit Spielen überschwemmt werden; dem ist aber nicht so! Geplant ist allerdings eine Menge!

Die letzte ECTS brachte ermutigende Nachrichten für Mega-CD-Besitzer: Es sieht so aus, als ob die meisten Hersteller es nicht abwarten konnten, die neueste Sega-Technologie in die Hände zu kriegen! CD-Versionen von Wonder Dog, The Secret of Monkey Island und Heimdall, einem riesigen Rollenspiel, sind als erstes geplant, alle drei von JVC. Wo eine Filmlizenz existiert, ist ein Video-Spiel nicht weit...

Sturm, der Newcomer im CD-Markt, arbeiten gerade am Lawnmower Man II. Es basiert auf der Handlung des gleichnamigen Films, in dem Gärtner Jobs als menschliches Versuchskaninchen mißbraucht wird und mit Hilfe einer merkwürdigen VR-Maschine übernatürliche Kräfte entwickelt und sich dann zu einem machtbesessenen Raubzug durch die Nachbarschaft aufmacht. Die Veröffentlichung wird noch ca. ein Jahr auf sich warten lassen, aber das warten lohnt sich!

Von Sierra kommt Willy Beamish, das den Spieler geradenwegs in seine Kindheit zurückversetzt. Gehe Lehrern, meckernden Eltern und der kleinen Schwester aus dem Weg und sei besonders vorsichtig: Ein Schritt in die falsche Richtung und Du findest Dich in einer Militärakademie wieder! Das Game wird als Import und auch offizielle CD herauskommen und die Grafiken sind wahrlich atemberaubend!

Folgende Spiele sind außerdem für CD geplant:

Night Trap, Road Avenger, Time Gal, Willy Beamish, Dragon's Quest.

SCHAUSTELLER!

Bei der diesjährigen ECTS waren alle bekannten Namen der Branche mit ihren neuesten Produkten vertreten. Folgendes haben die PROS für Euch herausgefunden:

Tecmagik konnte die meisten neuen Titel aufweisen, auch wenn sie noch nicht fertiggestellt waren. Steven Segal war eines der neuesten Spiele auf dem Stand. Der Muskelmann der Saison, Steven Segal, spielt die Hauptrolle in diesem riesigen Beat-'Em-Up. (Sehr überraschend!) Das Spiel kommt allerdings nicht vor '94 heraus, Fans von Schlägerspielen müssen sich also gedulden und bis dahin ihre kleinen Bärchen verhauen. Außerdem zeigte Tecmagik Sylvester und Tweety (anscheinend Tom & Jerry in Verkleidung) und The Pink Panther, die rechtzeitig zur Weihnachtszeit erscheinen werden. Tecmagik hält den Master System-Besitzern die Treue, indem es alle Spiele fürs MS als auch fürs MD entwickelt!

Konami veröffentlicht weiterhin seine Spaß-Spiele und führt sein neuestes Game vor: Rocket Knight Adventures mit dem Star Sparkster, einer verrückten Zeichentrickfigur, die es sich in den Kopf gesetzt hat, den Dark Lord zu zerstören.

Unheimliche Sache!

Virgin gab sich geheimnisvoller, was ihre zukünftigen Produkte betrifft; die Hauptproduktionen dieses Jahres sollen jedoch RobCop vs The Terminator und The Terminator fürs Mega-CD sein, außerdem ein Abenteuerspiel mit rollschuhlaufenden Dinosauriern, namens Dinoblades, eine Mega Drive-Version des Dschungelbuchs und eine Mega-CD-Version von Another World.

Code Masters arbeiten an einer MS und GG-Version von Micro Machines und The Fantastic Adventures of Dizzy, da die Streitigkeiten mit Sega nun vorbei sind, wird wohl die MD-Version von Micro Machines wieder zu haben sein, außerdem wird es The Fantastic Adventures of Dizzy auch fürs Mega Drive geben.

Mehr gute Neuigkeiten für MS-Besitzer! Es ist wahr: Desert Strike, EAs Hubschrauber Shoot-'Em-Up wird zum 8MbIt. EA hat die Lizenz an Domark weitergegeben, die für diesen Herbst eine neue Version planen.

Am überraschendsten war, daß Sega selbst nicht sehr viel Neues zu bieten hatte, was wahrscheinlich damit zusammenhängt, daß der Großteil der Waren ohnehin aus Japan und Amerika kommt.

SUPER PADS

Allen Spielern, die sich mit dem Gedanken tragen, mal ein neues Pad zu kaufen, möchten wir folgendes empfehlen: PROGRAMMIERBARE Pads. Das bedeutet, daß Ihr mehrere Tastenkombinationen (z. B. für Street Fighter) abspeichern und sie über den Druck einer einzelnen Taste abrufen könnt. Somit werdet Ihr bei manchen Spielen zum Superhelden. Mehr Infos könnt Ihr über Euren Händler bekommen.

Klotzen, Klotzen...

Nachdem Nintendo nun das Spiel Starfox veröffentlicht und damit recht gute Erfolge erzielt hat, zeichnet sich auch bei Sega der Trend zu mehr technischer Unterstützung ab. Der erste Schritt war ja schon mit dem Mega-CD gemacht, wo Sega Vorsprung gegenüber Nintendo hat. Nun ist von einem weiteren Chip die Rede, bei dem sogar Spiele wie Virtual Racing realistisch werden. Sega hat schon auf der Winter CES bewiesen, wie man mit guten Spielen und perfektem Einsatz von Hardware Nintendo die Schau stehlen kann.



DER HAMMER

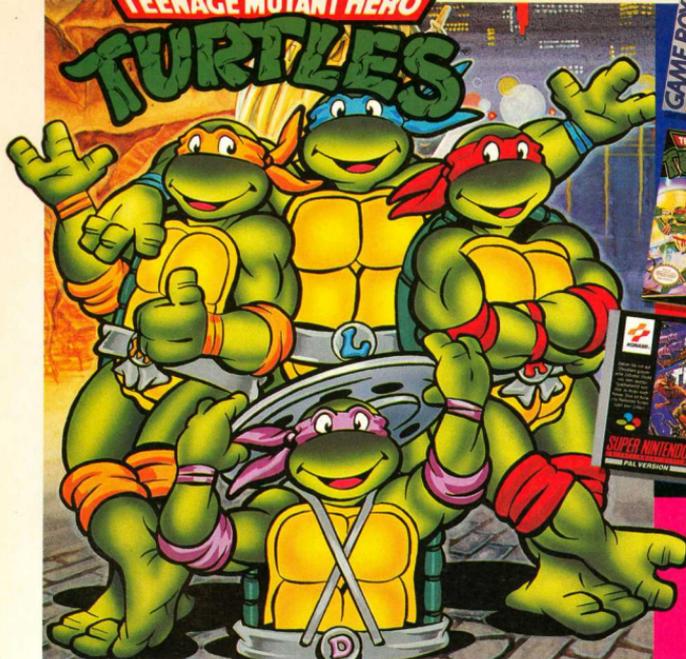
Nachdem Konami sich entschlossen hat, für das Mega Drive zu entwickeln, scheinen sie inzwischen richtige Sega Fans geworden zu sein. Man hört von einigen Titeln, die sogar zuerst auf dem Mega Drive erscheinen sollen, bevor Sie auf einem Nintendo Gerät veröffentlicht werden.

Na also, endlich kristallisiert sich heraus, welches Gerät wohl mehr Leistung bietet und einfacher und schöner zu programmieren ist – der Mega Drive.

Turtles Review April-Ausgabe

Unser Turtles Review in der April-Ausgabe von Segapro bezog sich auf die amerikanische Version des Spiels, die den Untertitel "Return of the Shredder" trägt.

Der deutsche Titel lautet "The Hyperstone Heist". Mehr Informationen gibts von Konami, Tel. 069/95 08 12 - 0.



Die vier superstarken Turtles für die vier superstarken Systeme

Cowabunga!

Donatello, Michelangelo, Leonardo und Raphael sind für alle da. Mit Supergrafik in Videoqualität. Sound der Spitzenklasse für den Game Boy, NES, Super NES und für das Sega Mega Drive. Volle Power! Los geht's. Gegen Schredder, Krang und ihre blöde Bande blutsaugender Bastarde. Du bringst es!

Experten im Turtle-Fieber:

POWER PLAY 11/92 zu "Back from the Sewers"; "Super... ein grafisch hervorragendes Actionspiel".
 POWER PLAY 11/92 zu "Arcade Game"; "...technisch kann man's kaum besser machen...", und VIDEO GAMES 4/91:
 "...strotzt nur so vor Spezialeffekten..."

Play Time 10/92 zu "Turtles in Time";
 "Sie sind wieder da, und sie sind besser als je zuvor."
 VIDEO GAMES 1/93 zu "Hyperstone Heist"; "...vier actionreiche Levels...spektakuläre Surfeinlagen...viele große und sauber animierte Sprites...ein komplett neugestaltetes Spiel".



Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive



Screens: Super Nintendo Entertainment System



KONAMI-Videospiele Adventure - Action - Intelligenz gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios, USA. All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively Licensed by Super Licensing Inc. Nintendo®, SNES®, NES®, GAME BOY®, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. PALCOM® and PALCOMGAMES® are registered trademarks of PALCOM Software Corporation. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.



KONAMI
 Superstarker Videospiele Spaß



PALCOM
 SOFTWARE

NEUES AUS

JAPAN

プロ
DATUM

pro
DATUM

MEGA DRIVE

MÄRZ

5	DESERT STRIKE	EA Victor	8MBit
12	NINJA WARRIORS	Taito	CD
12	DEVASTATOR	Telnet	CD
19	SIM EARTH	Sega	8MBit
19	SPALTERHOUSE 3	Memoria	8MBit
25	BLUE WOLF	Koei	10MBit
26	OUTRUN 2019	Sega	8MBit
26	GOLDEN AKE 3	Sega	8MBit
26	FINAL FIGHT	Sega	CD
26	DARK WIZARD	Sega	CD
26	CYBORG 009	Telnet	CD
26	GODS	PCM	8MBit
26	JAGUAR XJ220	Victor Music	CD
27	SAMURASHI III	Koei	CD

APRIL

2	NBA BASKETBALL	EA Victor	4MBit
2	RANMA 1/2	Nihon	CD
16	PGA TOUR GOLF II	EA Victor	8MBit
23	LEGAGE PRO STRIKER	Sega	4MBit
23	SWITCH	Sega	CD
30	POPPENLAND	Shul	CD
30	GAUNTLET	Tengen	8MBit
30	ALIEN	Big Tokai	8MBit
30	ULTRAMAN	Martco	8MBit
??	ARCUS ODDESSY CD	Wolfem	CD

MAY

14	JAMES BOND 007	Tengen	4MBit
21	LHT ATTACK CROPPER	Tengen	8MBit
25	ILLUSION CITY	Cabin	CD
31	LEGEND OF THE KNIGHT	Kodomo	8MBit
31	STEEL TALENS	TENGEN	8MBit
??	3 X 3 EYES	Cabin	CD

GAME GEAR

MÄRZ

19	BUYO BUYO	Sega	8MBit
26	MAGICAL CRYSTAL	Sega	8MBit
28	SHINING FORCE	Sega	8MBit

APRIL

14	SEA OF HARIMA	Sims	8MBit
20	LAND OF ILLUSION	Sega	8MBit
28	HYPER BASEBALL	Sega	8MBit
30	RICK & RASH	Sims	8MBit
30	OUTRUN EUROPA	Sega	8MBit

ARCUS 3

Eine der in Japan mit größter Ungeduld erwarteten CDs ist die Kombination dreier Rollenspiel-Games der Arcus-Serie. Sie waren ursprünglich ein Riesenerfolg auf dem PC und jetzt ist die Mega-CD an der Reihe. Leider wird es noch einige Zeit dauern, bis Spieler hierzulande mit einer offiziellen Version beglückt werden. Die verbesserten Grafiken und neue Musik werden diese Games zu einem Leckerbissen für Rollenspieler-Fans machen.

Zu den Neuaufbesserungen im Spielablauf gehört ein originelles Konzept, demzufolge man die Gegenstände, die man gerade in Besitz hat, vermischt und in etwas anderes verwandelt. Sehr merkwürdig...

Neue Charaktere unterstützen die überholten alten und machen das Spiel umfangreicher. Wie dem auch sei, da Arcus III in unseren Breiten in nächster Zukunft noch keinen Einziger zu halten wird, müßen wir Geduld üben oder uns ganz schnell japanische Sprachkenntnisse aneignen.



STRASSENSCHLACH

Das überwältigende Street Fighter 2 ist im Juni herausgekommen und da das Modul sowohl in Japan als auch in den USA erhältlich ist, ist es nur eine Frage der Zeit, wann es auch bei uns auf den Regalen liegen wird. Kein anderes Game hat dem SNES einen solchen Vorsprung über den Mega Drive verschafft. Jetzt jedoch wird der Spieß umgedreht! Sega nimmt die um vieles verbesserte Champion-Ausgabe unter seine Fittiche. Außer der Festsetzung des Veröffentlichungstermins ist zu vermuten, daß Capcom die Entwicklung der Mega Drive-Version überwacht hat, was gute Neuigkeiten für MD-Besitzer bedeutet, die sich in Geduld üben, aber nicht sicher waren, ob das Spiel die hohen Erwartungen auch erfüllen würde. Jetzt besteht allerdings kein Zweifel mehr darüber, daß dies die bisher beste Sega-Umsetzung überhaupt sein wird. Es ist eine 16MBit-Veröffentlichung und Ihr braucht einen 6-Button-Joypad, um Preis zu spielen. Sega versucht, den Preis des Spiels plus Joypad unter dem der SNES-Version von ca. DM 180,- zu halten. Mehr Neuigkeiten, sobald wir sie haben!

MEGA KOMBINATION

Sega hat Neues über die Mega Drive und Mega-CD Kombination verlauten lassen: Die Geräte sind viel kleiner und überraschenderweise billiger, als man zuerst annahm.

In Japan wird das Hardware ca. 40% preiswerter sein. Wenn die Preise bei uns in gleicher Weise fallen, dürfte das Mega Drive 2 ca. DM 220,- und das Mega-CD an die DM 450,- kosten. Irgendwann kann ich mir das nicht vorstellen!

Zu den Änderungen am MD gehören Modifizierungen am Resonanzboden und dem Stromanschluß. Die große Neuigkeit für Besitzer von MS-Modulen ist, daß durch die Auslassung von Schaltkreisen, MS-Spiele nicht auf dem neuen Mega Drive gespielt werden können.

Der neue 6-Button Joypad ist in der Lieferung des Geräts eingeschlossen. Es sieht so aus, als ob dieser Zusatz zu einem Muß für die 16-bit Konsole werden wird, besonders mit Street Fighter II im Anmarsch. Diese neuen Maschinen mit ihrem glatten, beinahe eleganten Look wird ohne Zweifel ein Renner.

Im Gegensatz zum von vorn ladbaren Mega-CD, ist sein Nachfolger von oben zu laden. Es hat den Vorteil, CDs ausstoßen zu können, ohne ein Power-up zu benötigen, auf der anderen Seite ist es jedoch ziemlich stoßempfindlich. Das demo screen wird einen neuen Look erhalten, Sonic ist im Gespräch. All diese Einzelheiten gelten für japanische Geräte und wir können nur annehmen, daß sich die offizielle deutsche/englische Version davon unterscheidet.

Es ist möglich, die alten und neuen Maschinen miteinander zu verbinden:



Man kann sowohl das Mega Drive als Mega-CD 2 anschließen, als auch das MD 2 ins Mega-CD einsteckeln.

Gute Nachrichten für Spieler, die das neue Mega-CD 2, nicht aber das neue Mega Drive kaufen wollen.

Jap
CHARTSMEGA
DRIVE

1	2	SUPER COLUMNS
2	4	SONIC 2
3	3	YUMIMIX
4	1	STREETS OF RAGE II
5	NE	FATAL FURY
6	NE	F-22 INTERCEPTOR
7	NE	WORLD TROPHY SCOCER
8	NE	G-LOC
9	5	SUPER MAH-JONG

GAME
GEAR

10	NE	LUNAR THE SILVER STAR
1	1	SONIC 2
2	2	SHINING FORCE GADEN
3	3	STREETS OF RAGE
4	NE	SUPER MONACO GP2
5	NE	LEMMINGS

SILPHEED VR

Die Entwicklung von Silpheed VR, das als das bisher beste Mega-CD-Spiel gehandelt wird, kommt allem Anschein nach sehr gut voran, die bislang unversuchte Leistungsstärke der Mega-CD wird in ihrer ganzen Herrlichkeit genutzt. Für eine Veröffentlichung bei uns ist noch kein offizieller Termin gesetzt worden.

Die Hauptattraktionen dieses Spiels sind die Polygon 3-D Grafiken und die Landschaften, die dank der außerordentlich hohen Speicherkapazität der Mega-CD-Spiele in einen schnellen, fesselnden Spielablauf konvertiert werden konnten. In einer einzigen Szene sind über eine halbe Million Polygone enthalten.

Darüber hinaus hat es fantastische Audio-Fähigkeiten zu bieten, nicht nur durch den CD-Qualitätssound, sondern auch durch die kontinuierliche Stereo Rhythmus-Code-Modulation. Man füge runderum perfekte Soundeffekte hinzu und hat ein denkwürdiges Spiel vor sich. Wird Nintendo das mithalten können?

MAZIN SAGA

Es scheint sich hier auf den ersten Blick um einen Klon des SNES-Klassikers Super Probotector für das Mega Drive zu handeln. Doch der Autor schwärmt uns etwas von einer Mischung aus Streets of Rage und Street Fighter II vor. Mazin Saga ist wohl eine Mixtur aus diesen beiden Superkampfspielen. Die Frage ist nur, ob es funktioniert...



Au Becket! Da hat Euch jemand fest im Griff. Dieser Endkampf ist sicherlich der schmerzhafteste, der jemals auf dem Mega Drive zu sehen war.

MAZIN SAGA

SEGA ● DM100 ● JULI

- FORMAT8Mbit
- SPIELERS1
- STUFEN6
- SCHWIERIGKEITSGRADE2
- BESONDERHEITENcontinues
- KONTAKTSega

☎ 040 / 2270961



MEGA DRIVE

PROS

Daß Eure Kampffähigkeit in mehr als einer Disziplin gefordert wird, ist bisher kaum vorgekommen. Das Street Fighter II-Element kombiniert mit einem tüchtigen Schuß Super Probotector ist eine echte Neuheit und würde bisher wohl auch deshalb nicht versucht, weil es von den einzelnen Spielvarianten Kompromisse verlangt.

Mazin Saga ist mit Sicherheit spaßig, wartet nur ab, wieviele verschiedene Bewegungsabläufe Euch zur Verfügung stehen. Vom Basis-Schwertkampf über Nahkampf bis hin zur Drehattacke ist alles vertreten. Zwar reicht die Kampfsteuerung nicht an die von dem Bewegungs-dominierten Street Fighter II heran, aber Mazin garantiert immerhin eine Spielbarkeit auf sehr hohem Niveau. Es übertrifft die zumeist durchschnittlichen Nachfolger des Hau-Drauf Klassikers jedenfalls um Längen.

PROPLAY

Es gibt allerdings noch einige kleine Fehler im Spiel, die aber wohl bis zum Verkaufsstart ausgebügelt sein werden. Im Allgemeinen ist dieses Spiel sehr schnell und macht auf die Dauer süchtig. Grafik und Sound sind sehr lebhaft, wenn auch nicht nach jedermanns Geschmack. Die Hauptsprites sind relativ klein und schmal gerast, zumindest, solange sie sich durch die Level scrollen. Erst in den Street Fighter II-mäßigen Endkämpfen könnt Ihr Euch so richtig an realistisch anmutenden Roboterkämpfen erfreuen.



Mazinger wirbelt rückwärts, während Dino Beast mit voller Power angreift.



Sieht ja nicht gerade vertrauenswürdig aus, dieser Kumpen. Aber ohne seine Hilfe seid Ihr in diesem Wahnsinnlevel aufgeschmissen.



Diese Yogi-Power hat mehr als nur ein As im Arm. Unglaublich leicht der Finsternis werden auf Euch losgelassen.



Ihr seid gut beraten, auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad zu beginnen! Dieses Spiel hat es in sich!



THE MAKING OF

CDgames

Wie werden eigentlich Spiele für das Mega-CD hergestellt? Innerhalb des letzten Jahres hat sich der Produktionsablauf vom ersten Entwurf bis zur fertigestellten Scheibe stark verändert. Wir haben den großen Software-Entwicklern Großbritannien über die Schulter geschaut und berichten live aus dem Zauberkabinett.



SILIKONGRAFIK

Psynosis entwickelt seine CD-Spiele auf eine ganz andere Art als andere Softwarehäuser. Die Bilder werden weder handgezeichnet oder als Hintergrund digitalisiert, sondern mit enormer Rechenkraft on-screen hergestellt. Diese Silicon-Graphics-Workstations haben natürlich ihren Preis: Stolz 30 000 britische Pfund (ca. DM 75 000) kostet eine solche Werkstatt, der lebensechte Bilder mit 16 Millionen Farben in Sekundenschnelle errechnen kann.

Acht solcher Workstations werden in Liverpool je CD-Spiel benutzt - man sieht, wie ernst es der Firma mit ihrem Engagement für die Scheiben ist. Nur eine weitere Firma in Großbritannien hat solche Arbeitsstellen.

Die Maschinen sind vernetzt und haben zusammen 6 Gigabyte Arbeitsspeicher, das entspricht ungefähr der Aufnahmefähigkeit von 12 000 MBIT Modulen! Man sollte meinen, daß es Jahre dauert, bis sich ein Volumen gefüllt ist, aber dem ist nicht so: Das Psynosis-Team hat bewiesen, daß das innerhalb von zwei Tagen möglich ist.

NEW MODEL ARMY

Herkömmliche Grafiker werden bei CD-Spielen leicht arbeitslos. Die Modellierer, wie sie sich nennen, generieren vielmehr 3-D-Umgebungen mit dem Computer. Der Vorgang ist unter Anwendern als "Sculpting", als Formen wie bei einer Skulptur bekannt. Von den ersten schwarz-weißen Kritzeleien entwickeln sie gleich Computermodelle der Landschaften im 3-D-Paket.

Solche Modelle können für jedes denkbare Szenario kreiert werden, sei es Draculas Schloss oder ein kahler Planet in einer fernen Galaxie.

Die Technologie wird auch bei Virtual-Reality-Programmen verwendet. Im Falle von Microcosm bildete man ein Labyrinth aus dem Venen und Arterien des menschlichen Körpers. Die Modelle werden mit 3-D-Drahtgerüsten kreiert, die wiederum aus mehreren Gegenständen bestehen. Jedes der Gegenstände muss eine Textur, also eine bestimmte Beschaffenheit der Oberfläche aufweisen. Die Realitätsstreue dieser Textur ist der Hauptfaktor für den filmartigen Eindruck, den man vom Spiel bekommt. Bei Microcosm wurde das Foto eines Oberschenkelknochens benutzt, um einen der Hohlräume im Körperschicht zu bilden. Tagelang versuchte der Künstler, etwas echt aussehendes hinzubekommen, aber ihm gelang keine Oberflächenstruktur, die echt wirkte. Andere Oberflächen können aus einem Menü gewählt werden, in dem sich Festigkeit und Grad der Spiegelung einstellen lassen.

Ist der Hintergrund erstellt, können weitere Gegenstände, wie Raumschiffe oder Planeten hinzugefügt werden. Diese Objekte sind mit dem Drahtgestell erzeugt worden.

Der Lichtanteil wird jetzt berücksichtigt, indem eine imaginäre Kamera an eine beliebige Position im dreidimensionalen Raum, als mot-x, y, oder z-Koordinaten, "gehängt" wird. Ein unendlich realistisch wirkendes Bild in 16 Millionen Farben wird erzeugt. Indem die Position der Kamera immer wieder neu eingestellt wird, gewinnt das Spiel Filmcharakter. Noch besser: Man kann der Kamera einen Weg vorgeben und die 200-Bilder-Animation festlegen. Es wird dann ein Bild pro Minute ausgegeben. Der Vorgang nutzt die Rechenkapazität bis zum Letzten, denn die vielen

In den letzten zwei Jahren hat Psynosis sich an die Spitze der CD-Entwickler geschoben. Jetzt sind ihre ersten Werke, *Dracula* und *Microcosm*, reif für Euer Laufwerk. Seit der Firmengründung 1986 hat Psynosis sich vom vielbeachteten Atari-ST- und Amiga-Lieferanten zum Design-Kabinett für Konsolen-Prachtstücke entwickelt.

Weniger die Spielbarkeit als die atemberaubende Grafik war seit *Shadow of the Beast* Markenzeichen der Liverpooler. Das sollte sich mit den Lemmings schlagartig ändern. Das Denk- und Geschicklichkeitsspiel wurde auf sämtlichen Rechnern und Konsolen zum Kultspiel und brachte Psynosis mit einem Schlag in die erste Reihe der Softwarehäuser.

Seit dem triumphalen Erfolg von Lemmings hat es wenige, aber erstklassige Titel von den Liverpoolern gegeben. Einen Großteil des Gewinns von den Lemmings investierte man in die CD-ROM-Entwicklung. Selbstbewußt will man nun eine Ära der Superspiele einleiten. Das Potential hat auch Sony beeindruckt, hat doch der japanische Konzern kurz vor Redaktionsschluß den Kauf von Psynosis bekanntgegeben.

Farben brauchen ihre Zeit.

PAUSPAPIER

Ray-tracing gibt es als Begriff schon seit 20 Jahren. Der Vorgang paust buchstäblich den Pfad jedes einzelnen Lichtstrahls von einer Quelle aus und berechnet die Spiegelung und Brechung an einem Objekt. Psygnosis hat dieses Verfahren als erstes in einer kurzen Sequenz des Amiga-Spiels *The Killing Game Show* verwendet. (Das Spiel wurde später als *Fatal Rewind* auf dem Mega Drive veröffentlicht.) Die Animation auf dem Amiga wurde mit dem Programm *Sculpt 4-d* erstellt. Für ein kurzes Spiel-Intro war das eine tolle Sache, aber heutzutage darf man schon Spektakuläreres erwarten. Soll ein ganzes CD-Spiel auf diese Art berechnet werden, braucht es schon die Power der Silicon-Graphic-Station. Fein theoretisch könnte man deren Arbeit auch auf einem Amiga mit 24-bit-Grafikkarte und 68040er Prozessor leisten - aber die Wiedergabe würde statt Stunden ganze Tage dauern!

INTERACTIVE STADT

Das war aber bei weitem noch nicht alles. Haben die Programmierer Tausende von Bildern zur Verfügung können sie lange, realistisch animierte Szenen basteln, die sie mit Figuren und kleinen Objekten wie Patronen füllen müssen. Diese müssen aber interagieren. Da jedes Bild ein einzelnes ist und nicht von Grafikblöcken oder Vektorgrafik erstellt wurde, gibt es keine Variablen, deren das Programm sich bedienen kann.

Deshalb hat man bei *Psygnosis* verschiedene Karteiprogramme mit Koordinaten entwickelt, die Vektorparameter von jedem statistischen 3D-Bildmodell an die Hand geben. Wenn z. B. gerade das Bild Nr. 200 gezeigt wird, können seine Variablen aus dem 200. Parameter der Koordinatentabelle abgelesen werden. Dieser Vorgang läuft automatisch ab - manuell wäre es eine unmögliche Aufgabe. Tatsächlich läuft also ein Vektorgrafik-Programm ab, in dem interaktive Sprites sich vor den sauberen Raytracing-Landschaften bewegen.

Als weitere Programmierhilfe hat man ein Packprogramm entwickelt, ohne das realistische Animationen in der Größenordnung solcher CD-Spiele überhaupt nicht denkbar wären. Vor allem bei so furiosen Actiontiteln wie *Microcosm*, das ja ein Ballerspiel wird, ist flüssige,



Alle Bilder von *Dracula* wurden auf dem Computer als 3-D-Umgebungen generiert und werden in 16 Millionen Farben dargestellt. Das Mega-CD kann nicht so hoch auflösen, aber das Ergebnis ist immer noch unweiblich.



Die Szenen werden sehr sorgfältig zusammengestellt, um eine möglichst echte und gruselige Atmosphäre zu schaffen. Die Animation dieser bruchigen, knarrenden Holzbrücke soll für die Einheit stehen!

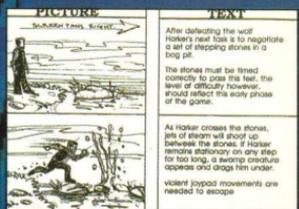


DRACULA

Damit man *Dracula* ungefähr zeitgleich mit dem Film veröffentlichen konnte, arbeitete das Team von Psygnosis eng mit den Filmherstellern zusammen. Sony, dem Columbia Pictures (und mittlerweile auch Psygnosis) gehört, bat die Liverpooler, das Spiel für ihr Imagesoft-Label zu produzieren. Jetzt ist es ganz klar, daß dies nur der erste von vielen Titeln für CD sein wird - Sony setzt voll auf das neue Medium.

Während der gesamten Entwicklungszeit erhielten die Programmierer Rohschnitte und Standbilder des Films. Daraus trafen sie die Wahl der Szenen und bastelten sich ihre eigene Spielwelt. Eigentlich sollten Spiel und Film gleichzeitig auf den Markt kommen, doch das erwies sich bald als unmöglich. Schon mit der Zeitvorgabe von neun Monaten war das Team ziemlich angespannt. Aber als der Filmstart auch noch vorgezogen wurde, gab man den verzweifelten Versuch auf.

Obwohl *Dracula* allgemein auf der Filmhandlung basiert, wurde die Musik neu komponiert. Dafür zeichnete Dominic Mallison, der Musiker unter Psygnosis' Programmierern, verantwortlich. Das Ergebnis ist sehr glatt und cool. Der Track gibt dem Spiel etwas Zeitloses. Trotzdem ist Dominic mit dem Ergebnis nicht ganz zufrieden: "Die Betonung lag so stark auf der Grafik, daß es schwierig war, Musik daneben einzubinden. Wir überlegen noch, ob wir dem Spiel eine Musik-CD belegen, damit Ihr gleichzeitig spielen und die Musik hören könnt."



Das *Dracula*-Team, mitte der Musiker Dominic Mallison.

Willkommen bei *Dracula*. Schon bei dieser ersten Filmszene sieht Ihr, daß es als sehr großer Titel angelegt ist. Der Hintergrund wird direkt wiedergegeben, während *Dracula* generiert digitalisiert und animiert wird.



blitzschnelle Bewegung mehr als nur der halbe Spaß

ABSTUFUNG

Der oben beschriebene Vorgang gibt Bilder in Echtfarben, also mit 16 Millionen Farben, wieder. Das können die wenigsten CD-Systeme weitergeben. Es ist aber abzusehen, daß eine der nächsten Gerätegenerationen mit der Datenmenge fertig wird und dann kann Psygnosis von Anfang an diese Maschinen voll ausnutzen.

Während der Animationen kann das Mega-CD gerade 16 Farben wiedergeben. Viel Entwicklungszeit wird daher auf die Umsetzung der vollen Farbenpracht auf die mickrigen Möglichkeiten des Systems verwendet.

Sämtliche Psygnosis-Spiele sollen in Zukunft für alle CD-Systeme hergestellt werden. Da die Grafik im höchstmöglichen Modus programmiert wird, läßt sie sich dann leichter abwärts umwandeln, als wenn man sie nachträglich aufmotzen müßte.

FILMSZENEN

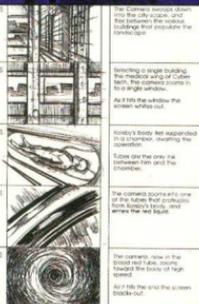
In beiden aktuellen CD-Titeln, Dracula und Microcosm, gibt es zahlreiche Filmausschnitte bzw. firmatige Szenen. Die Animationen passen jeweils zu bestimmten Spiel-situationen. Von Dracula digitalisierte man viele Szenen und suchte dann die aus, die am besten zur Handlung des Spiels paßten. Trotz des Abspruchs, diese Umwandlung perfektioniert zu haben, sind die Filmausschnitte aber noch lange nicht filmreif. Sie leiden vielmehr unter den Farb- und Auflosungsbeschränkungen des Mega-CDs. Dadurch werden die Bilder grobkörnig und kraftlos. Im Moment ist es ziemlich unwahrscheinlich, daß das Mega-CD wirklich filmreife Szenen wiedergeben kann. Es mußte wohl hardwaremäßig andere Chips eingebaut werden, um die Qualität der Wiedergabe deutlich zu verbessern.

Eine wohnende Überraschung dürfte die Preisgestaltung der CD-Spiele sein - wenn es so läuft wie geplant: Psygnosis gab zu, daß die Herstellung einer CD nur DM 1,25 kostet, in Zukunft vielleicht sogar noch weniger.

Nun plant man, die Spiele für rund 50 DM zu veröffentlichen. Halten Psygnosis und andere Hersteller sich daran, könnten die guten alten Module sehr schnell ausgedient haben... Bei dem zu erwartenden Kaufrausch gäbe es dann auch jede Menge Gründe, das CD-Laufwerk weiter zu verbessern.



Die Bilder von Microcosm wurden von PMI Kwins aufgenommen, dem japanischen PC mit CD-Fähigkeiten. Obwohl Richard Brown (oben), das Blaue vom Himmel verspricht, weiß der Projektleiter auch: Die Mega-CD hat Grenzen, die bei heutiger Rechenpower der Programmiermaschinen schnell erschöpft sind. So gut, wie die Grafik gemacht wurde, kann sie auf dem Mega-CD leider nicht wiedergegeben werden.



Jedes CD-Spiel ist aufwändig in schwarz-weiß gezeichnet, bevor das erste Byte programmiert wird. Umwandelnde Standbilder, wie dieses leiten eine neue Shoot-'Em-Up-Generation ein.

Microcosm

Habt Ihr Euch je gefragt, wie es wohl wäre, im Inneren eines Menschen herumzuspatzieren? Spätestens seit der "Fantastischen Reise ins Ich" hat Meg Ryan wohl viele Interessenten gewonnen.

Microcosm greift denn auch die Filmhandlung auf und schickt Euch als verkleinerten Arzt eines schwerkranken VIP. Ihr müßt alle Krankheitserreger, die sich in dem armen Mann festgesetzt haben, vernichten, ohne den Patienten dabei zu verletzen. Gar nicht so einfach!

Das Spiel wird als geradliniges Shoot-'Em-Up bezeichnet, aber es könnte eines der besten aller Zeiten werden. In den sechs Stufen gibt es zahllose Arterien zu säubern, und Ihr könnt Eure Route kurz oder lang wählen - Abzweigungen gibt es mehr als genug.

Letztlich führen aber alle Wege nach Rom, bzw. zur Krankheitsursache - dem Levelendgegner.

Damit der Patient morgen wieder kräftig zubeißen kann, müssen alle Infektionsherde im Körper beseitigt werden. Das Spiel ist mit seinen sieben Haupt- und zahlreichen Unterleveln wahnsinnig groß. Die Intro-Sequenzen sind fantastisch und unheimlich schnell, geschnitten. Mini-Cuts von nur 2 bis 3 Sekunden Länge blitzen auf, wenn feindliche Schiffe explodieren oder Gegenstände an Euch vorbeirasen. Davon gibt es Hunderte und sie sorgen für unglaubliche Spannung und Motivation. Sie geben dem Spiel noch mehr Abwechslung und passen toll in die Handlung. Obwohl das Spiel eigentlich im Juli fertiggestellt werden sollte, warten noch dutzende von Details auf ihren Feinschliff, z. B.

Damit die Bilder auf dem Mega-CD das laufen lernen, mußte eine spezielle Packroutine entwickelt werden. Das hat bis dato zwei Jahre gedauert und ein Ende ist in nächster Zukunft noch nicht abzusehen. Andrew Toone, einer der Programmierer, sagt: "Wir mussten eine ganze Menge lernen. Neben dem Künstlerischen und den technischen Sachen war auch unheimlich viel zu organisieren. Was wir von dem fast fertiggestellten Spiel sehen konnten scheint den Aufwand aber zu rechtfertigen - Microcosm sieht fantastisch aus!"



Ihr wollt Spiele kaufen
oder verkaufen?

TV GAMES

ist
Euer
Partner!

030/7 81 15 36

Gleich anrufen und
Gratisinfo anfordern

Schickt Eure durchgespielten
Master, MEGA oder Super NES Module

an

Achtung Berliner!

TV GAMES
Grunewaldstr. 81
1000 BERLIN 62

Besucht unsere Läden – Hier könnt Ihr auch leihen!

1. Wedding, Brüsseler Str. 19. 4 53 22 73 * Mo-Sa 12-20 Uhr*

2. Prenzlauer Berg, Wichertstr. 66. 4 49 51 63 * Mo-Sa 14-22 Uhr*



SegaPro Anzeigenabteilung
(Herrn Harris)

erreichen Sie jetzt unter

Tel Nr. 0130 81 80 62

zum Nulltarif!



THE MAKING OF CDgames

IMAGITEC DESIGN INC

Von Imagitec hat Ihr bestimmt schon gehört. Neben Gadget Twins, Humans und vielen anderen Umsetzungen von tollen Computerspielen haben sie auch noch Zeit für CD-Entwicklungen gefunden. Die Firma aus Yorkshire wurde 1987 von zwei Programmierern gegründet, die sich mit ausgezeichneten Computerumsetzungen schnell einen Namen gemacht haben. Heute haben sie 47 Angestellte und einen ganzen Schrank voller Eigenentwicklungen in petto.

Space Junk ist Imagitecs erstes CD-Projekt. Viele neue Techniken und Vorgänge mußten erlernt werden, die nicht unbedingt mit Spieleentwicklung zu tun hatten... Bedenkt man, daß die Firma ein völliger Neuling auf dem Gebiet war, hat sie unheimlich schnell dazugelernt.

Space Junk soll vor allem unmittelbar wirken, den Spieler in die Handlung hineinziehen. Deshalb sind Menschen als Charaktere ausgewählt worden. Selbst die Programmierer sind verewigt worden. Mehr als 60 Leute konnten mit dem Programmierer in Verbindung treten. Entsprechend der Projektgröße erreicht auch der zeitliche und finanzielle Aufwand neue Dimensionen für Imagitec.

DIE GESCHICHTE

Randolph GRR Zion, eine Art Kreuzung aus Chewbacca und einem weißen Wuschelpudel, ist ein Pilot. Gemeinsam mit seinem Freund und Partner fliegt er in ihrem Raumschiff, The Righteous Dub (Der aufrechte Tollpatsch), durch die endlose Weite des Alls und handelt mit Muall, Geld und allen, die mit ihm ins

geschäft kommen wollen. Gerade ist er böse hereingefallen: Piraten haben das Handelsschiff geentert und Randolph mutterseelensallein auf einem jämmerlichen kleinen Planeten ausgesetzt. Von seinem Geld oder seinem Partner ist keine Spur zu sehen...

Randolph muß also herausfinden, wer das Schiff geklaut hat, seinen Partner retten, herausfinden, wonach die Piraten im Lderaum seines Schiffes gesucht haben, aber zuerst mal, was man tun muß, um hier an etwas Geld zu kommen. Ein stolzes Programm also, das durch zahllose Zwischenaufgaben nicht gerade vereinfacht wird.

Space Junk scheint ein riesengroßes Adventure zu werden, in dem Ihr Randolph durch die fremde Welt geleiten müßt. Genretypisch müßt Ihr nach Hinweisen suchen, die Euer Unglück erklären, Gegenstände sammeln und mit verschiedenen Leuten und Monstern reden, Dialoge werden mit einem neuen Verfahren geführt, der Real Time- (Echtzeit) Animation (RTA). Der Unterschied zum üblichen Konsolendiolog wird gewaltig sein.

Braucht Randolph Informationen, muß er sich an einen der 60 Charaktere des Planeten wenden und ein Gespräch anfangen. Im Dialogscreen werden die Aussagen gezeigt, aber Ihr hört außerdem echte Sprachausgabe!

Die Charaktere haben verschiedene Antworten zur Auswahl, daher muß Randolph vorsichtig vorgehen. Je nachdem, was und wie er jemanden fragt, ändert sich die weitere Handlung. Es ist wichtig, Fehler zu vermeiden!

Neben den Charakteren besiedelt auch eine Unmenge Müll den Planeten. Viele Dinge, die Randolph findet, kann er auch brauchen, aber lange nicht alle! Den genauen Spielablauf muß Imagitec noch festlegen, aber eigentlich ist man sich einig, daß es vor allem ein Adventure mit hohem Rätselanteil werden soll.

Das ehrgeizige Projekt verbindet altbekannte und-bewährte Adventureelemente mit neuen Techniken wie dem RTA, die erst auf CD verkirklicht werden können.

Vor ca. sieben Monaten ist Space Junk gerade aus der Taufe gehoben worden und das Baby entwickelt schon deutliche Monsterzüge...

IN ARBEIT

Während der letzten Monate hat das Team verstärkt am RTA für das Mega-CD gearbeitet. Schließlich hat das ganze Spiel keinen Sinn, wenn diese Haupttechnik nicht funktioniert!

Aus diesem Grund wurden für Filmsequenzen Masken hergestellt und Charaktere in Kostüme eingekleidet. Mit aufwendiger Studiotechnik wurde bei Elite-TV ausstrahlungsreife Szenen gedreht, digitalisiert und auf das Entwicklungssystem umgesetzt. Von 16 Millionen Farben mußten die Bilder auf schlappe 16 (!) Farben für das Mega Drive runtergeschraubt und automatisch neu eingefärbt werden. Anscheinend wurde jedes Bild von Hand neu gefärbt, damit auch der Ton genau stimmte. Schon frühzeitig gab es Probleme. Das Mega-CD erweiterte die enge Palette des Mega Drive nicht, so daß die Farben während der Animationen böse verschmierten. Also entschloß man sich, mit einer 12stufigen Graupalette zu arbeiten anstatt mit Farbe. Da die Palette der Konsole die Zahl und Abstufungen der Farben bei Animationen stark einengt, werden Firmen, die Filmausschnitte verwenden, wohl eher auf die vielfältigen Graustufen ausweichen. man hat sich zwar auf die Echtzeitanimation geworfen, aber daneben auch das Spiel weiterhin mit konventionellen Methoden entwickelt.

Jeder Hintergrund ist handgezeichnet, gemalt und digitalisiert. Dann wird die Farpalette der des Geräts angepasst und die Grafiken werden die D-Point auf dem PC geladen. Die Künstler verändern sie Farbung und verschönern alle Levellandschaften. Sie sind verantwortlich für die Animation, das Pazieren der Objekte auf dem Bildschirm und für Prallaxberechnungen (Tiefenstufen im Bild). Die fertige Grafik darf der Programmierer dann ins Spiel einbauen.

Trotzdem ist das Programm noch lange nicht fertig. Alle 60 Charaktere sind gezeichnet und mit typischen Merkmalen versehen worden, aber erst 10 von ihnen sind bereits gefilmt.



Soft Options, the creators of the Spitting Image puppets, made these masks. Each mask will only fit the person it was moulded for.

CHARAKTERKÖPFE

Es gibt mehr als 60 Charaktere, mit denen Randolph sich unterhalten kann. Das heißt aber auch, 60mal Masken und Verkleidungen anfertigen, anpassen und Szenen mit den Aliens drehen. Wer von Imagitec sich dem Vergnügen hingab, eine Rolle zu übernehmen, durfte erst einmal die lange, unangenehme Prozedur des Maskenanpassens über sich ergehen lassen. Manchmal braucht es dazu einen halben Tag und wenn es an der Zeit war, die Masken "abzuschälen", verlor das Modell nicht selten Haut und Haare!

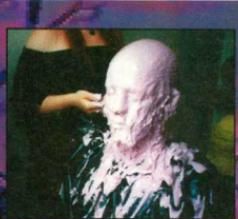
Die Alien-Masken werden aus Ton hergestellt, dann mit Latex modelliert. Sobald beide Teile fertiggestellt sind, werden sie Soft Options geschickt, die für die Herstellung des Spitting Image-Puppen berühmt sind und die dann die Latex-Masken produzieren.

Den Masken wird dann der letzte Schliff gegeben, sie werden bemalt und Charakteristiken wie Haare Kopfbedeckungen kommen dazu. Dann endlich kann das Modell aufsetzen und das Filmen beginnen!

Nach dem Filmen werden die Bilder digitalisiert und die Künstler fügen den letzten Schliff hinzu. Der Sound wird zu einem späteren Zeitpunkt hinzugefügt.



This is the finished product. All the actor has to do now is get into costume and get ready for the video shoot.



Each actor has to be plastered so that a cast of their head can be made. After this process is finished, this and the cast from the alien mould will be used to form the mould for the latex mask.



Here are a few of the characters featured in Space Junk. It takes roughly half a day to put the masks on and make them look natural.

Das Team hofft darauf, in jeder Woche drei weitere Charaktere filmen zu können. Außerdem müssen Hintergrund und Geschichte noch feingestrickt werden, obwohl die Grobgliederung mittlerweile steht. Die Grafiker arbeiten fleißig an ihren komplizierten "Babys", und die Künstler entwerfen ihre Sprites und fügen den Digi-Hintergrundgrafiken Präallaxebenen hinzu.

Space Junk sieht in mehr als einer Hinsicht wie ein gigantisches Spiel aus. Nicht nur die Welt ist riesig, auch die Filmsequenzen können sich sehen lassen: Insgesamt eine Stunde Film wird zu bewundern sein.

Das Entwicklungsteam verspricht einen famosen Soundtrack und furiose Filmbilder. Man hat sich zum Ziel gesetzt, spiele zu schaffen, die zukunftsweisend sind - im Falle von Space Junk scheint das gar nicht weit hergeholt!

Leider, leider werdet Ihr Euch noch bis Weihnachten gedulden müssen. Lassen wir die Jungs in Ruhe werken und die daumen drücken, daß Space Junk der Knaller wird, den wir uns alle erhoffen!

DAS TEAM

Hinter jedem großen Spiel steht eine Gruppe großer Programmierer und die wollen wir Euch auch nicht vorenthalten. Bei Space Junk sind nicht nur die Spielentwickler, sondern auch die Grafiker, Künstler, Filmleute, Masken- und Skulpturenbildner, sondern auch die Komponisten, Texter und berechtigten Programmierer zugange.

Und wo kommt die Idee zu so einem Spiel her? Nigel "Pig" Kershaw, der das Spiel entwirft, bekennt: "Wir möchten etwas wirklich Außergewöhnliches auf die Beine stellen, etwas, das mit der besten CD-Technik mithalten kann."

Andy Waterhouse, der Chefprogrammierer stimmt Pig zu: "Diese Art Spiel kann zukunftsweisend sein. Es ist ein ganz neues Genre und wir sind alle ziemlich aufgeregt und stolz darauf."

Wenn man sieht, mit wieviel Hingabe das Imagitec-Team seine

Spiele entwickelt, sollte man meinen, es mit lauter Spiele-Freaks zu tun zu haben. Wo wegen: Ady stöhnt: "Ich hasse Computerspiele. Das letzte, wozu ich abends nach der Arbeit Lust habe ist, mich damit vor den Fernseher zu setzen!" Er gibt aber zu, eine Schwäche für Rollenspiele und ab und zu eine Ballrunde zu haben.



Diesem Typen macht ihr nichts vor! Pig, der Designer von Space Junk schafft es, zwischen zwei Brauform-Sessoren Umarmungen Pizzino in sich hineinanzustopfen - daher sein Name!



Dieser windige Typ, ist das Genie, das die Figuren herstellt.



Jeder Charakter wird mit der Hand gezeichnet, bevor er digitalisiert und für das Spiel aufbereitet wird. Die Künstler animieren die Sprites und färben die digitalisierten Grafiken nach.

JUNGLE STRIKE

DIE FORTSETZUNG VON DESERT STRIKE



Eigentlich war es zu erwarten. Bisher hat Electronic Arts noch jedes seiner erfolgreichen Spiele aufgepeppt und unter einem anderen Namen erneut ins Rennen geschickt. Diesmal ist Desert Strike, der berühmte Wüstensturm, an der Reihe. Mit derselben Technik, aber neuem Szenario heißt es demnächst Jungle Strike und soll in der dritten Juliwoche in den Handel kommen.

Wir haben uns schon in den Sitz des Comanche-Hubschraubers, eines Hovercraft, Special-Force-Bikes und des Stealth Fighters gezwängt und berichten vom ersten Rundflug.

Wer der Ansicht ist, daß Electronic Arts langsam genug davon haben sollte, seine Spiele unter anderem Namen neu aufzulegen, der irrt sich. Jedenfalls scheint Jungle Strike doch grafisch und spielerisch genug vom Vorgänger abzuweichen, um als glaubwürdiger Nachfolger zu gelten.

Wenn Ihr Desert Strike beendet habt, wißt Ihr, daß General Kilbaba getötet wurde. Jetzt hat sein Sohn flammende Rache geschworen und einen südamerikanischen Drogenbaron angeheuert. Der befiehlt über die größte Privatarmee der Welt und hilft, einen Plan zur atomaren Vernichtung Washingtons auszuhecken.

Ihr fliegt als Comanche-Pilot eine Reihe von Geheimaufträgen in Amerika. Mit Eurem gut ausgestüteten Hubschrauber müßt Ihr die beiden Kampfpläne von ihrem Wahnsinnsplan abhalten.

PROS

Jungle Strike hat alles, was Desert Strike bot - und einiges mehr. Der Hubschrauber ist besser gepanzert und wendiger, hat aber dieselben Waffen an Bord: 30mm-Gewehre, Hydras und Hellfires. Warum auch nicht, schließlich haben die Bordwaffen letztes mal auch ihren Zweck erfüllt.

Drei neue Transportmittel -



Hovercraft, Stealth Fighter und Motorrad - werden in je einem Level gebraucht. Die meiste Zeit verbringt Ihr aber in Eurem Comanche.

Die Missionen sind deutlich schwerer und umfangreicher geworden und obwohl sich das Landschaftsgebiet nicht wesentlich vergrößert hat, wird es doch viel besser genutzt. Es ist schwieriger als vorher, Ziele und Nachschub zu finden, weil die Gegend detaillierter und unübersichtlicher geworden ist.

Anstelle der dünnen Blechgeräusche von Desert Strike sind jetzt vernünftige Effekte getreten. Die Kanonen klingen echter, die Leitern heben und senken sich unter realistischem Geschepper und die Explosionen sind auch akustisch als solche zu erkennen.

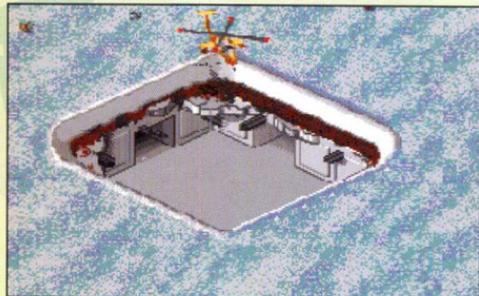
Auch die Grafik ist gehörig verbessert worden. Werden Gebäude zerstört, verschwinden sie nicht einfach aus der Landschaft, sondern ausgebrannte Ruinen bleiben zurück. Es gibt zahllose

Details und die Landschaften ändern sich von Mission zu Mission. Städte, dampfender Dschungel und Eiswüsten wirken so echt, daß man sich mitten in der Action fühlt. Ein nettes Detail sind auch die Soldaten, die aus den zerstörten Wachtürmen springen.

PROPLAY

Obwohl die neuen Vehikel jeweils nur auf einer Mission eingesetzt werden, bieten sie doch etwas Abwechslung. Die Steuerung ist natürlich gegenüber dem Hubschrauber gewöhnungsbedürftig, dafür geht das Spiel mit einem ganz anderen Tempo ab als sein Vorgänger. Trotz der feineren Grafik wird seidenweich gesrollt, daß es eine Freude ist. Erstaunlich, was ein größerer Modulspeicher bewirken kann...Jungle Strike ist soviel umfangreicher und besser als Desert Strike, daß das ältere Spiel dagegen wie ein Budget-Titel wirkt.





Sind die Gebäude gesprengt, wird der unterirdische Aufbau sichtbar; dieses Gewölbe sieht ziemlich leer aus und scheint keine der Raketenstellungen zu beherbergen, die ich seit einer halben Stunde suche!



Die Aztekenruine liegt in der Mitte des Dschungels und sieht nicht nur malerisch aus: Nachdem Ihr den Stealth Fighter-Piloten gerettet habt, erfährt Ihr, was es mit dem alten Gemäuer auf sich hat.



Hier scheint schon jemand Besuch bekommen haben. Der üble Drogenbaron sponsort das militärische Trainingslager. Grund genug, es dem Erdboden gleichzumachen.



Der Stealth Fighter ist stark! Jetzt müßt Ihr nur noch den Comanche landen und im neuen Superflieger das Weiße suchen. Denkt an die abweichende Steuerung. Der Stealth hat einen größeren Wendekreis und kann nicht rückwärts fliegen!

MISSIONEN

Es gibt neun Missionen, die sich in insgesamt 62 Abschnitte gliedern – wesentlich mehr als beim Vorgänger! Wir haben uns schon ins Gewühl gestürzt. Wenn Ihr unsere Zusammenfassung lest, wißt Ihr als Erste, was Euch in der Hitze des Dschungels erwartet.



Das ist für dich, du Drecksack! Viele Fahrzeuge, die in den Parks von Washington herumstehen, sind nicht, worfür man sie halt!

1. WEISSES HAUS

Ziel:
Ein Terroristenattentat auf den Präsidenten verhindern.

Missionen:
Denkmäler schützen, Terroristen eliminieren, die das Weiße Haus belagern, Atombomben suchen und zerstören, einen Geheimagenten retten, eine motorisierte Kolonne schützen und den Heckenschützen stellen, der mehr über die Pläne des Irren weiß.

Dieser Level spielt in Washington D. C. und ist mit seinen 6 Abschnitten gut zum Eingewöhnen geeignet. Der Unterschied zum Vorgänger wird deutlich: Einige Treibstoff- und Munitionslager sind im Bild sichtbar, viele dagegen nicht. Manche fahrenden Laster führen Nachschub mit sich, aber die müßt Ihr erst finden und dann zerstören!

2. U-BOOT-ANGRIFF

Ziel:
Den Feind daran zu hindern, Atom-U-Boote zu landen.

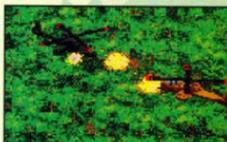
Missionen:
Jungs von der Navy retten, An Bord des Hovercraft gelangen, Schnellboote davon abhalten, Lastwagen mit Plutonium zu beladen, den Piloten der F 22 retten und fünf Atom-U-Boote in die Luft jagen.

Das Spielfeld ist durch die Brücke zweigeteilt, die für den Helikopter unpassierbar ist. Ihr könnt nur mit dem Hovercraft weiterkommen, das zum Glück mit Minen, Gewehren und Raketen bestückt ist. Das Vehikel kann sich zu Wasser und an Land bewegen.

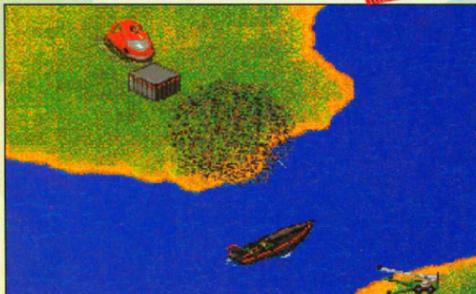
Der Feind schießt aus Schnellbooten, Geschützständen, mit Soldaten. Ihr habt als neue Waffe die Land- und Seeminen, die in



Born to be wild! Das Special-Forces-Kampfbike ist wegen der schmalen Straßen schwer zu steuern.



Feindliche Apache-Hubschrauber tauchen aus dem Nichts aus. Da bleibt nichts anderes übrig, als Euch dem Kampf zu stellen.



Den Schnellbooten, die das Plutonium an Bord der Laster bringen sollen, müßt ihr auflauern. Die Hüte bietet Euch nicht nur Feuerschutz, sondern ist ein Hinterhalt für feindliche Seeleute.



Der Comanche wird extra mit leuchtend roter Farbe bemalt, damit man ihn auch nachts erkennen kann. Heute scheint der Feind etwas unvorsichtig zu sein. Wer hat schon Festbeleuchtung an, wenn er jeden Moment überfallen werden kann?



Der Informationsscreen hat sich gegenüber dem Original kaum verändert. Die Daten sind dieselben, aber der neue Comanche ist viel besser gestaltet. Hier müßt ihr die Kolonne des Präsidenten schützen. Hilfe, dabei habt Ihr doch nur Eure Kanonen, etwas Panzerung und wenig Hoffnung auf Nachschub.



Die explodierenden Hydras, die auf die Hütten treffen, erleuchten den Dschungel taghell - aber nur für wenige Sekunden. Nach der Erleuchtung kommt der Rückfall ins finstere Nachtzeitalter.

Sekundenschnelle explodieren.

3. TRAINING

Ziel: Trainingshauptquartier zerstören und Atomreaktor bergen.

Missionen:

Alle feindlichen Trainingslager vernichten, feindliche Landzonen sichern, bewegliche Radaranlagen außer Gefecht setzen, Funkler aus der Kaserne retten, Luftbrücke zu Telegrafmasten bilden, ZSU zerstören, die sich zum Kampf rüsten, weiteres Feindradar zerstören, Trainingshauptquartier vernichten und Atomreaktor aus feindlicher Lagerhalle bergen.

Diesen ersten der großen Level mit acht Aufgaben erledigt Ihr wieder im Comanche. Er erinnert ans Originalspiel, bei dem Ihr auch Truppen aufnehmen und absetzen und feindliche Stellungen vernichten müßt. Wieder ist der Nachschub

meistens versteckt. Da es hier keine Wasserfläche gibt, auf der Ihr Euch ohne Treibstoffverbrauch bewegen könntet ist es ein ziemlich harter Level.

4. DSCHUNGLNACHT

Ziel: Fabriken zerstören, in denen Atomraketen zusammengesetzt werden.

Missionen:

Wachtürme zerstören, Späher mit dem grünen Käppi retten, um die Landzone zu sichern, feindliche Apachehubschrauber vernichten, 15 Gebäude zerstören, in denen Feindflugzeuge gebaut werden, feindliche Befehlshaber gefangen nehmen.

Manche Kinderspiele, wie Super Mario auf dem SNES haben dunkle Abschnitte, die mit der Helligkeitsregulierung besser

erkennbar werden. Nicht so Jungle Strike. Was finster sein soll, bleibt auch finster! Die Nacht wird nur von Explosionen erhellt. Ihr könnt zwar nicht gegen Hindernisse fliegen, aber in die feindliche Schußlinie schon.

Diese Mission ist die spannendste und soll bei jedem Versuch anders ablaufen.

5. DROGENSTADT

Ziel: Die Stadt des Drogenbarons zerstören.

Missionen:

Gefangene Zivilisten retten und per Luftbrücke zu UNO-Lastern bringen, Drogenproduktions- und andere feindliche Anlagen vernichten, die Stadt vom Strom abhängen, zwei Labore vernichten, Panzerwagen entblößen, Motorrad finden und es benutzen, um Wagen zu vernichten und Nuklearsprengsätze, die sie tragen

in die Luft zu jagen, das Waffenlager sprengen und Explosivstoffe mitnehmen, Ko-Piloten absetzen, um den Kriegsräum des Drogenbarons zu zerstören.

Puh! Bei dieser Mission gibt es jede Menge zu tun, u. a. eine Motorradfahrt! Es ist etwas schwieriger als bei Road Rash, diese Maschine zu kontrollieren, aber was sein muß, muß sein, wenn es auch nicht sehr lange dauert.

6. SCHNEEFESTUNG

Ziel: Atomsprenkköpfe finden und bergen.

Missionen:

Ko-Pilot retten, drei Radarstationen vernichten, fünf Raketenstöße vernichten, russischen Waffenfachmann retten, Patriotraketen finden und zerstören, unterirdisches Kraftwerk



Merkwürdig still liegt das arktische Lager da. Eigentlich schade, darauf zu schießen.



Andererseits riecht das Ganze gewaltig nach einer Falle...

und vier Umspannwerke zerstören, sechs unterirdische Räume im Komplex finden, sechs Sprengköpfe finden und einholen.

Ein großer, grafisch sehr ansprechender Level, der in der Arktis spielt. Die Hauptgefahr kommt von Apache-Helikoptern und Panzern. Langsam wird es immer schwieriger, Treibstoff und Munition zu finden, so gut sind sie versteckt!

7. DSCHUNGELFLUSS

Ziel:
Die Produktionsanlagen des Drogenbarons zu zerstören.

Missionen:

Sechs Brücken sprengen, Pflanzungen und Gewächshäuser zerstören, den Stealth Fighter fliegen, sechs SAM-Raketenturme vernichten, den Eingang zum gesicherten Bereich finden und Verteidigungsanlagen aufgeben zerstören, Verarbeitungsanlagen für Drogen

finden und zerstören, Raketenfabrik zerstören, entkommen und Stealth Fighter zurückbringen.

In diesem Level müßt Ihr das Kampfflugzeug finden und steuern. Vorsicht - es hat einen viel größeren Wendekreis als der Helikopter. Das Hauptproblem wird die Feinstuerung über dem Aztekenschungel sein.

8. BERGE

Ziel:
Drogenbaron und den anderen Verrückten dingfest machen.

Missionen:

Tomahawk-Geschützstellungen finden, der Villa des Drogenbarons den Strom kappen, die Villa zerstören, Drogenbaron gefangennehmen, Kontrollturm sprengen, Ko-Piloten absetzen, um das Munitionsdepot des Wahnsinnigen zu vernichten, unterirdischen Hangar freilegen



gen. Nachdem Ihr die freundliche Begrüßung hinter Euch gebracht und den Eingang des Hangars freigelegt habt, entkommt der Irre im letzten Moment. So viel gibt es in diesem Level gar nicht zu tun, aber da Ihr keinen Nachschub bekommt, wird Zeit zum begrenzenden Faktor.

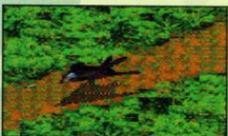
9. WASHINGTON D.C.

Ziel:
Die Welt retten!

Missionen:

Angriffe auf das Washingtoner Gericht abwehren, in dem der Prozeß gegen den Drogenbaron stattfindet, den Wagen des Präsidenten schützen, als der Baron entkommt, Befehlshaber in Panzerwagen finden und gefangennehmen, Drogenbaron finden und gefangennehmen, Verrückten finden und dessen Flucht verhindern, die 18rädigen Monstertrucks auf ihrer Fahrt zum Weißen Haus aufhalten!

Zum leicht chaotischen Finale ist alles in Washington versammelt. Ihr müßt die Fehler wieder gutmachen und die Entflohene wieder einfangen. Wenn Ihr es bis hierher ohne Cheat geschafft habt, dürft Ihr Euch gratulieren!



MAIN MENU
A: KAMPFEN IN WASHINGTON D.C.
B: COPILOT NAVIER THOMAS
C: OPTIONEN

PRESS START TO PLAY

Ich glaube, ich schaue mal auf eine Tasse Tee bei der First Lady herein. Sie soll so leckere Plätzchen backen... allerdings ist mein Vehikel vielleicht etwas übertrieben für den Anlass!?



Das Hovercraft ist gut bewacht. Bevor Ihr eine Testfahrt machen könnt, müßt Ihr allerlei Aufgaben erfüllt haben.

JUNGLE STRIKE

EA ● DM 130 ● JUNI



FORMAT 16Mbit
SPIELER 1
STUFEN 9
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN paßwort
KONTAKT Sega

040/2770961



AKTION

STRATEGIE

NACHBESTELLUNGEN

SEGA pro

Die ersten 7 Ausgaben von Deutschlands informativem und farbenfrohem Lesestoff für MS, MD, GG und Mega-CD finden reißenden Absatz. Ausgabe 6 ist inzwischen vergriffen, aber die anderen 6 sind noch zu haben. Bestellt noch heute!



Ausgabe 1 DM 6.50

Unsere explosive erste Ausgabe mit Previews zu Sonic 2, Superman und Smash TV. Außerdem mit kompletten Reviews zu Alien 3 (MD), Atomic Runner (MD), Ninja Gaiden (MS), Prince of Persia (GG), Thunderforce IV (MD) und viele mehr. Auch in diesem Heft: 6 Seiten shoot'em ups.



Ausgabe 2 DM 6.50

Mit zu dieser Ausgabe gehört der erste Teil unserer A-Z Broschüre mit Spiele-Hilfen, -Tips und -Tricks! In diesem Informationsgeladenen zweiten SegaPro - Heft findet ihr Reviews für Gadget-Twins (MD), Greengod (MD), Predator 2 (MD), Splatterhouse 2 (MD), New Zealand Story (MS), Smash TV (MS), Super Off Road (GG) und viele mehr



Ausgabe 3 DM 6.50

Teil 2 der exklusiven A-Z Spiele-Tips und -Tricksanleitung gehört zu dieser Ausgabe. Außerdem eine ausführliche, 12-Seiten-lange, bebilderte Spielanleitung. Reviews gibt's für Wonderdog (CD), Krusty's Fun House (MD), Lemmings (MD), NHL/IA Hockey '93 (MD), SCI (MS), Tom & Jerry (MS), Chuck Rock (GG), Super Off Road (GG) u.v.a.



Ausgabe 4 DM 6.50

Ein gigantisches Sonic 2 Poster von Sega kommt gratis mit der brillanten Weihnachtsgabe. Im Heft: Eine unibertroffene 16 Seiten lange, herausstrennbare Anleitung zu Sonic 2 für alle Sega-Konsolesysteme; außerdem eine bebilderte Komplettlösung zu Predator 2. Reviews zu Black Hole Assault (CD), Crie Ball (MD), James Pond (MD), T2: Das Arkadespiel (MD), Pit Fighter (MS), Batman Returns (GG).



Ausgabe 5 DM 6.50

Ein exklusives Review zu Global Gladiators! Außerdem auf 4 Seiten ein ausführlicher Bericht über die Spiele und Neuheiten der CES in Las Vegas. Wir haben Amstrads Mega PC unter die Lupe genommen - unglaublich, was diese Maschine zu bieten hat! Eine komplette Asterix-Lösung auf 12 Seiten und Reviews zu Aleste (CD), Batman Returns (MD), Ecco (MD), Toxic Crusaders (MD) und mehr!



Ausgabe 7 DM 6.50

In dieser spektakulären Ausgabe werden Chuck Rock (CD), Hook (CD), Sunset Riders (MD), Kick Off (MD), Another World (MD), Batman Returns (MS), Tecmo Soccer (MS), Evander Holyfield (GG), Streets of Rage (GG) u. v. a. besprochen. Neue Info über die Zukunft der Elektronik-Unterhaltung im Hinblick auf die 3DO und den Laser Active von Pioneer.

Bitte schickt mir die folgende(n) Ausgabe(n) von SegaPro:

	ANZAHL	PREIS
Ausgabe 1	DM 6,50	
Ausgabe 2	DM 6,50	
Ausgabe 3	DM 6,50	
Ausgabe 4	DM 6,50	
Ausgabe 5	DM 6,60	
Ausgabe 7	DM 6,50	

Zwischensumme: DM

Portokosten
1 bis 3 Ausgaben: DM 4,-
4 und mehr Ausgaben: DM 8,-

DM

Scheck zahlbar an SegaPro

DM

Name

Anschrift

Bitte schickt dieses Kupon oder eine Kopie davon (zusammen mit einem Scheck über die korrekte Summe, zahlbar an SegaPro) an folgende Adresse:

**SegaPro Nachbestellungen,
Postfach 101 905,
W-4630 Bochum 1.**

Scheck muß der Bestellung beiliegen.

pro reviews

INDEX

DAS BEWERTUNGSSYSTEM

EINLEITUNG

Nur ein kleiner Einblick in die Story des Spiels. Meistens ein kurzes Resümé vom Coverlay - nur nicht so langweilig.

PROVIEW

Dies ist das Herzstück des Reviews. Hier erfährst Du, was wir von den Grafiken, Sound, Spielbarkeit, etc halten. Wir informieren Dich über Besonderheiten und andere wichtige Dinge, die Du austesten und ansehen solltest.

PROTIPS

Eine kleine Unterstützung, die Dir helfen soll, die ersten Minuten des Spieles gefahrlos zu überstehen. Hilft auch desöfteren über die 'unüberwindliche' Stelle hinweg.

PROSCORE

Hier werden die guten und schlechten Punkte eines Spiels bewertet. Ein Spiel, das super Grafik und erstklassigen Sound hat, bei dem aber die Spielbarkeit sehr mies ist, wird sicherlich keine sehr hohe Bewertung bekommen. Der endgültige ProScore hängt vom Gesamteindruck ab, den ein Spiel hinterläßt. Auch der Verkaufspreis ist ein wichtiger Punkt, auf den geachtet wird.

ProYo!

Der 'ProYo!' ist unsere Auszeichnung für alle die Spiele, die eine Wertung von über 90% erhalten haben. Diese Spiele sind ein Muß für Deine Sammlung.

MASTER GEAR

Jedes Master System Review enthält einen kleinen Abschnitt, in dem darauf eingegangen wird, wie sich dieses Spiels mittels 'Master Gear Konverter' auf der Game Gear spielen läßt (sind die Grafiken erkennbar, ist der Sound okay, usw.)

PROLESER!

Hier ist die Chance, Eure höchstpersönliche Meinung zum besten zu geben! Schreibt Eure eigenen Reviews zu den Top-Spielen der Saison, positiv oder negativ oder auch mit einem kleinen Augenzwinkern, vergesst nicht, es ist "nur" ein Spiel. Wir

würden uns über Einsendungen von Euch freuen, besonders mit Fotos von Euch oder gemalten "Kunstwerken". Gelungene Reviews werden zusammen mit unseren eigenen Reviews abgedruckt, also werft Eure Denkmaschinen an und sendet uns ein kleines Essay, wir warten schon gespannt...

FLAGGEN



In Deutschland erhältlich



Zur Zeit nur außerhalb Deutschlands erhältlich



Zur Zeit nur in Japan erhältlich



Zur Zeit nur in den USA erhältlich



Final Fight	22
Sewer Shark	38
Jaguar XJ220	40
Wolfchild	41



Shining Force	28
Battleloads	33
Flintstones	34
King of the Monsters	39
Cyborg Justice	44



Renegade	25
Andre Agassi	26
WWF Steel Cage Challenge	30
Krustys Fun House	37



Tail Spin	24
Global Gladiators	24
WWF Steel Cage Challenge	32
Krustys Fun House	36



Final Fight CD

MEGA-CD

Bürgermeister Haggard hat sich entschieden, die Rettung seiner entführten Tochter Jessica selbst in die Hand zu nehmen. Mit Hilfe von Cody, Jessicas Freund, und dem Ninja Guy kämpft er sich durch die finsternen Gassen von Metro City. Dort haben nur die härtesten Typen eine Chance, sich zu Gangleader Belger, dem Boss der Entführer, durchzuprügeln. Denn das Mädel kann nur gerettet werden, wenn Belger vorher flach gemacht wird.

Die altbewährte Story von der leicht dümmlichen, aber unschuldigen Schönheit, die von üblen Finstermännern entführt, auf Rettung durch ihren Nachwuchs-Arme hofft, bildet den Hintergrund für ein seit langem heiß ersehntes Mega-CD Prügelspiel. Im Gegensatz zur SNES-Version, die unter dem Mangel eines 2-Spieler-Modus litt, verspricht die neue CD-Konvertierung, wie schon die Mega-Drive Konsole, ungetrübten Spaß im vollen 2-Spieler-Modus.



Hurral! Die lang erwartete 2-Spieler Version von Final Fight hat endlich auch das Mega-CD erreicht. Grafik, Sound und Spielablauf von gleicher wenn nicht besserer Qualität wie die originale Mega-Drive Konsole sorgen für einen echten CD-Hammer.

Obwohl schon vom ersten Dreh der CD an ein super Sound ertönt, ist das Intro doch recht armselig ausgefallen. Im Gegensatz zu den animierten Strips, die man von einem CD-Intro eigentlich erwarten kann, entfaltet sich die Story nur mit ein paar kurzen animierten Sequenzen.

Obwohl drei Charaktere Cody, Guy und Haggard verfügen über fünf bis sechs verschiedene Angriffsbewegungen und eine zusätzliche Speziallatta. Sie haben unterschiedliche Geschwindigkeits- und Kräfteigenschaften, die ihren Charakter und ihre Angriffe unverwechselbar machen. So ist beispielsweise Haggard, der Catcher, zwar relativ langsam, dafür aber mit Abstand der Stärkste. Jessicas Ninja Freund, Guy, ist schnell, hat aber nicht so viel Power wie die anderen und Cody, der den Streetfightertypen repräsentiert,



• Autsch! Nichts ist auch nur annähernd so schmerzhaft wie ein Schlag unter die Gürtellinie. Eddie E. liegt gleich auf der Matte, es sei denn, er schafft es auf seine Blitzprits zu kommen.

verfügt über eine ausgewogene Mischung zwischen Kraft und Speed. Euren persönlichen Favoriten zu finden, sollte kein Problem sein, außerdem habt Ihr die Möglichkeit, bei jedem Continue die Spielfigur zu wechseln.

Es gibt nur zwei aktive Knöpfe auf dem Joypad, so daß die unterschiedlichen Bewegungen mit Kombinationen aus D-Pad Stellung

und Knopfdruck eingeleitet werden. Die Feuerknopfbelegung kann über Menü individuell eingestellt werden, dabei hat man einen Knopf zum Springen, den anderen zum Angreifen. Durch gleichzeitiges Drücken beider aktiven Knöpfe wird die Speziallatta ausgelöst.

Die insgesamt sieben Level sind sehr unterschiedlich gestaltet, so daß keine Langeweile aufkommt. Am Anfang ist es wirklich sehr einfach, es wird aber mit zunehmender Spieldauer immer härter, sich weiter nach vorne zu kämpfen.

Die Grafik ist genauso, wie Ihr sie von der Arcade-Version kennt und es gibt keine 1-Spieler Beschränkung oder bloß ein paar Gegner auf dem Schirm wie bei der SNES-Version. Logischerweise macht einzig das Mega-CD einen Sound möglich, wie Ihr ihn hier zu hören bekommt. Der Soundtrack, der Euch durch die Level begleitet, hat volle CD-Qualität. Verglichen damit hört sich das

Original an wie eine ausgeleierte Single aus den frühen Siebziger.

Das Besondere an Final Fight CD, mal abgesehen von CD-Sound und Super-Grafik, ist die Anforderung an den Spieler. Es wird im 1-Spieler-Modus langsam zu einer so harten Nuß, daß Ihr entweder schon zu den begnadeten Joystickakrobaten gehören müßt oder aber einen zweiten Spieler braucht, um Eure Mission



zu Ende zu bringen.

Final Fight CD ist wahrscheinlich die beste CD-Konvertierung, die zumindest bei Sega erschienen ist. Es deckt sich hundertprozentig mit dem Original und übertrifft es sogar in einigen Bereichen. Es ist sehr viel besser als Street of Rage 2, aber es ist ja auch auf CD und die Verbesserungen kommen hier von der überlegenen Technologie. Es wird euch tagelang wachhalten und selbst wenn Ihr durch seid, werdet Ihr immer wieder von vorn anfangen.



- Guy benutzt hier gerade seinen Taschen-Toaster. Wazu braucht man bei der Feuer-Power eigentlich noch Muskel? Unser Lieblingsjunge stellt hier gerade mal wieder unter Beweis, daß er sein Honorar wert ist. Tjo, das sind noch echte Helden!



- Hat diesem Trottel keiner gesagt, daß das Spiel aus ist und die Jungs gerade zu Hause ihre Wunden lecken.



- Jo, ja, mens sana in corpore sano oder die tödliche Kombination von Oberlippenbärtchen und Muskelfleisch



- Die tägliche U-Bahnfahrt entwickelt sich zur tödlichen Schlacht. Schmeißt die Punks aus dem Fenster und schickt die anderen Typen zu Boden. Vergesst dabei nicht die Bonus-Waffen einzustecken. Hier gibt es Action satt und ein Kampf ist bluttristiger als der andere.



- Diesmal scheint es unseren Helden an den Krogen zu gehen! Die grünen Riesen haben ein Heimspiel und beuteln Euch gerade. Ob Ihr die Falle überlebt!



PROTIP Seid vorsichtig, wenn Ihr angreift. Wenn Ihr nicht aufpaßt, könnt Ihr bei der Gelegenheit tödliche Treffer bekommen.



FINAL FIGHT CD

SEGA ● PRIES n/v ● JUNI

CD ZUGRIFF.....Mittel
 SPIELER.....2
 STUFEN.....7
 SCHWIERIGKEITSGRADE.....3
 BESONDERHEITEN.....continues
 KONTAKT.....Sega



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK

93%

▲ Obwohl der Hintergrund sehr farbenfroh gestaltet ist, verdeckt er nicht die ebenso farbenfrohen Sprites.
 ▲ 100% deckungsgleich mit dem Original, große Sprites, die sich ruckfrei über den Bildschirm bewegen

MUSIK

94%

▲ Soundtracks in echter CD-Qualität, die im Studio und nicht auf dem Computer produziert wurden.
 ▲ Soundeffekte alle in Top-Qualität, wie beispielsweise Tritte und Schläge.

SPIELBLAUF

92%

▲ Viel Abwechslung in den einzelnen Stufen, spezielle Zeit-Wettläufe in adäquaten Maß eingebunden.
 ▼ Die Level könnten länger sein, so ist man mit dem Spiel innerhalb von Tagen durch.

ANFORDERUNG

88%

▲ Die einzelnen Stufen werden langsam härter und am Ende ist der Schwierigkeitsgrad angemessen hoch.
 ▼ Nicht so leicht wie Streets of Rage 2, aber wer den Dreh raus hat, wird das Gegnerfliegen Routine.

PROSCORE

95%

Sieben Level feinsten Brutalo-Grafik und bisher unerreichter CD-Sound. Ein absolutes Muß für prügelglückiger Joystickartisten



TALESPIN



Kit und Balu, der Bär haben sich auf einen verrückten Wettkampf eingelassen. Das schreckliche Duo bekommt ein Luftfracht-Angebot, von dem sein kleines Flugunternehmen jahrzehntelang leben könnte. Die beiden müssen nur neue Frachtsäckchen finden, die überall auf der Welt verstreut liegen. Leider weiß keiner, wo genau die kostbaren Teile sind...

Talespin, das schon für das Mega Drive und das Master System erschien, basiert auf einem beliebten Disney-Comic. Als Erstes fallen die – selbst für

Game-Gear-Verhältnisse – winzigen Sprites auf. Man kann sie kaum erkennen. Ohne Lupe bekommt man sofort arges Schädelbrummen oder wird kurzschichtig! Ansonsten ist die Grafik bunt und freundlich, aber



● "Haha, du Zeichenrickballfankannst mich doch nicht fangen!" Kit und Balu packen's einfach nicht.

durchschnittlich. Die Levels sind abwechslungsreich, ein wenig von den Minisprites ablenkt, und den Spielspaß etwas anhebt.

Kit und Balu sind sehr schwer zu steuern. Die Programmierer haben eine Verzögerung eingebaut, damit das Spiel realistischer wird - aber leider wird es dadurch unheimlich schwer zu spielen! Manche Sprünge müßt Ihr pixelgenau ausführen, aber gerade das erlaubt die Steuerung nicht.

Talespin ist recht groß und hat lange Levels mit vielen Gegnern, die ihr entweder mit Kits Katapult oder Balus Keule erledigen könnt. Leider machen die tummelige Steuerung und die Winzlingsprites das nicht zum Vergnügen. Das Modul ist fast unspielbar – wenn ihr es unbedingt kaufen müßt, probiert es wenigstens vorher ausgiebig beim Händler aus!



GAME GEAR

TAILSPIN

SEGA ● DM 85 ● JUNI

GRAFIK.....67%

MUSIK.....60%

SPIELABLAUF.....34%

ANFORDERUNG...64%

PROSCORE
35 %

Die viel zu kleine Sprites machen das Spiel unnötig frustrierend. Es ist ziemlich durchschnittlich und lohnt die



GLOBAL GLADIATORS

Mick und Mack sind wieder da! Nach den anderen Sega-Systemen suchen sie nun das Game Gear heim, um die Welt in Ordnung zu bringen.

Die zwei Freunde wären gerne Superhelden – ein Wunsch, den Ronald McDonald ihnen gerne erfüllt. Ohne weitere Vorrede versetzt er sie in ein schillerendes Abenteuer.



Nach dem fantastischen Auftritt auf dem Mega Drive entauschten die zwei Kids auf dem Master System dagegen sehr. Auf den ersten Eindruck ist die Game-Gear-Fassung der des Master System leider ziemlich ähnlich. Wählt entweder Mick oder Mack, und los geht's.

Ihr beginnt mit einer Wasserpistole angemessen ausgestattet, in der Schleimwelt Jeglicher beleidigende Unrat wird gandellos besprüht! Die Figuren sind schön

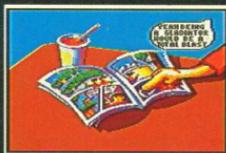


● "Heidi! Verschwinde hier, sonst muß ich dir eine nasse Torte ins Gesicht werfen!"

detailliert und haben die richtige Größe. Leider ist das so ungefähr der einzige Unterschied zur MS-Fassung. Der Spielablauf ist sonst genau derselbe. Die Steuerung ist behäbig, und die Figuren flackern durchweg ziemlich unangenehm. Auf fast jeder Plattform lauern Monster, so daß der Ablauf unübersichtlich, hektisch und frustrierend schwer wird.

Im Gegensatz zur Steuerung ist die Grafik wirklich toll geworden! Die Details in jedem Level sind großartig, die Landschaft abwechslungsreich und alles sieht lecker aus. Trotz der tollen Erscheinung ist Global Gladiators aber "dank" der schlechten Steuerung nur bedingt spielbar.

Schade um das umweltfreundlichste Spiel auf dem Markt – benutzerfreundlich ist es ganz und gar nicht, und so können wir Euch nur vom Kauf abraten.



GAME GEAR

GLOBAL GLADIATORS

VIRGIN ● DM 85 ● JUNI

GRAFIK.....87%

MUSIK.....75%

SPIELABLAUF.....50%

ANFORDERUNG...70%

PROSCORE
58 %

Das Modul sieht zwar hervorragend aus, läßt sich aber kaum spielen. Spart Euch Geld für bessere Titel!

RENEGADE

Widgewordene Drogenbarone wüten in den Vororten der Stadt. Die Bewohner sind mutlos und vertriehen sich. Nur Mr. K., das ortseigene Muskelpaket, hält es für seine Berufung, mit dem Gesocks ein für allemal aufzuräumen. Die Bande wird dadurch aber kaum eingeschüchtert, schließlich hat man seinen übren Ruf und Anführer Lucas nicht umsonst...

Wieder einmal wird die unendliche Geschichte vom einsamen Prügler für Recht, Ordnung und unbegrenzten Cola-Konsum fortgesponnen. Vor Urzeiten erschien Renegade auf dem Spectrum, durchlief dann die Konsolen und ist jetzt auf dem Master System zu haben. Alleine gegen die Welt des Bösen, das nächste Kapitel.

Mittlerweile klingt die Geschichte alzu vertraut. Als Renegade ein neuer Titel war, konnte es begeistern. Ob der Markt für Prügeleien aber mittlerweile nicht ein wenig dicht ist?



Hör' mal, Freundschen, quatsch' noch einmal meine Tuxen an und du kennst die nächsten 14 Tage ein Krawallchaos verbringen!

Wenig hat sich seit der Spielhallenversion von Taito geändert. Renegade ist ein seitlich scrollendes Schlägerspiel, das durch Motorrad-einlagen von der Fußarbeit ablenkt. Angesichts guter Titel wie Streets of Rage braucht es aber etwas mehr, um heute noch zu beeindruckend.

Einige nette Zusätze gibt es schon. Man kann zu zweit spielen, und jeder Kämpfer hat typische Angriffsbewegungen. Die sind aber leider ziemlich einfach und werden von der

PROTIP Wenn ihr gegen Jack kämpft, solltet ihr stehenbleiben und wiederholt knuffen, bis er Euch nahekommt. Haut weiter, sobald er wieder steht, und ihr gewinnt die Runde ohne Energieverlust.

mageren Grafik nicht gerade unterstützt. Der einzeln einstellbare Schwierigkeitsgrad im 2-Spieler-Modus (wie bei Street Fighter II) ist eine nette Idee, die aber den Ablauf nicht retten kann.

Ihr kämpft Euch durch die üblichen U-Bahn, Dock- und Straßenlevels und trefft auf leeren Dächern und Ähnlichem auf die Endgegner. Sterbt Ihr, stoppt Euer Gegner Euch in die nächste Mülltonne. Ein kurzer, einfacher Screen mit frecher Sprechblase gibt Euch noch mehr Grund zum Ärgern, vor allem aber wegen der miesen Grafik.

Figuren und Gegenstände sind klein geraten. Die schwache Kollisionsabfrage trägt auch nicht zum guten Spielgefühl bei. Die Hintergrundgrafik geht so, ist aber



Hier geht die Post ab. Als echter Untarbkämpfer überlegt man schon, wahn man den Gegner tritt, damit er umfällt.



Runter von meinem Armani-Anzug, sonst knallt's! Wenn Ihr in schlechte Gesellschaft geratet, ist es bald aus.



Eigentlich geht's ganz einfach. Wartet, bis die Rocker ankommen und lüht dann Euren Spezialangriff aus.

wenig animiert und mäßig interessant.

Die schlechte Steuerung ist frustrierend und senkt den Spielspaß bald gegen Null. In einem Moment steht Ihr nach links gerichtet da, im nächsten bemüht Ihr Euch, einen Gegner von rechts in die Mangel zu nehmen, ohne Euch richtig dorthin drehen zu können! Die besonderen Angriffe sollten schon eingesetzt werden, sind aber zu umständlich aufzuführen.

Renegade ist einfach so alt, um heute noch überzeugen zu können. Außer seinen Nachtteilen und Fehlern unterscheidet es sich in nichts von anderen Prügeleispielen. Enttäuschend für alle, die das Original noch kennen.



MASTER SYSTEM

RENEGADE

SEGA ● DM 90 ● JULI

FORMAT2Mbit
STUFEN2
SPIELER1-4
SCHWIERIGKEITSGRADE3
BESONDERHEITENcontinues
KONTAKTSega

040 / 2270961



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 45%
▲ Abwechslungsreiche Landschaft, vor allem die Docks sind hübsch.
▼ Auch im 2-Spieler-Modus dieselben Charaktere.

MUSIK 51%
▲ Hübsche Melodien in jedem Level.
▼ Wenig Soundeffekte, keine tapferen Kracher oder Gramzer.

SPIELBLAUF 39%
▼ Bewegungen sind viel zu schwer auszuführen.
▼ Die Kollisionsabfrage ist fürchterlich, dadurch gewinnt man leicht.

ANFORDERUNG 49%
▼ Die Gangs greifen alle auf fast dieselbe Weise an.
▼ Selbst bei reichlich Levels und Schwierigkeitsgraden ist das Spiel zu einfach.

PROSCORE
47%

Renegade kann mit dem gerade erschienenen Streets of Rage nicht mithalten. Als Billigspiel hätte es durchgehen können.



Strahlend bricht die Sonne durch die Wolken, Erdbeeren mit Sahne werden zentnerweise genascht. Unter tosendem Applaus strahlt Andre Agassi nach dem Centre Court. Hier ist seine Chance, den Herren-Einzel-Titel zu erringen. Der Sieg ist nur Stunden entfernt!

Fünf harte Sets später und Agassi hält glücklich die blinkende Trophäe in die Sonne! Dank Tecmagik könnt ihr diesen stolzen Moment ohne die ganze Anstrengung erleben – so ist es zumindest gedacht.



Freundchen, du läufst in die falsche Richtung! Und dabei spielst du schon gegen den schwächsten Turnierteilnehmer.



Zu Matchbeginn wird der Gegner erstmal in Grund und Boden gestarrt.



Jeder Spieler ist gut gezeichnet und animiert. Zuerst scheint die Steuerung viel zu sensibel zu reagieren, aber ihr bekommt sie mit etwas Übung in den Griff. Die Spieler sind sehr beweglich und immer zu waghalsigen Angriffen bereit. In Windeseile hechten sie von einer Seite des Platzes zur anderen, um noch einen Punkt zu retten. Obwohl nur wenige der Weltklassespieler wirklich so agil sind, sorgt diese Beweglichkeit für hohes Tempo und sehr viel Spaß – wenn man mithalten kann.

Man sieht den Platz, wie üblich, leicht von oben, von einem Ende aus. Im Hintergrund sitzen, dicht gedrängt, die Zuschauermassen. Die Perspektive ist ideal, und bis zum detaillierten Schiedsrichtersitz und den leeren Spielerstühlen stimmt der Eindruck.

Die Musik legt mit einer flotten Intromelodie gut los, aber leidet sehr.

Zuschauerjubil und – toben im Spiel völlig. Dadurch geht eine Menge Realismus wieder verloren. Zwischen den Spielen gibt es, je nach Belag, unterschiedliche Melodien. Der Ball prallt sehr realistisch auf, aber davon abgesehen, mangelt es an Geräuschen.

Anfangs erscheint die Kontrolle über den Spieler fast unmöglich schwer. Das Spiel ist so schnell, daß man sich erst einfuchsen muß – was sich, wie es bei solchen Sportspielen die Regel ist – dann aber auch lohnt. Wenn sich erst Erfolge einstellen und ihr das eine oder andere Spiel gewinnt, wißt ihr, daß ihr den Profis auf den Fersen seid.

Es gibt zwar keinen Trainingsmodus, aber ihr könnt den Weltklassespielern bei Schaukämpfen zusehen.

Andre Agassi Tennis kann auch zu zweit gespielt werden. Ihr solltet zunächst mit Freunden spielen, die ungefähr eure Könnensstufe haben, sonst verliert ihr sofort den Mut. Ihr habt die Wahl zwischen

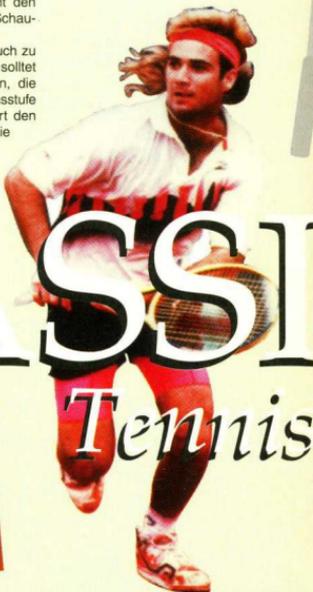


Andre AGASSI Tennis



EINSTAND!

Auf dem Master Gear erhalten ihr ein tolles Tennisspiel. Der Verkauf ist hervorragend, wenn ihr die Steuerung einmal erlernt habt. Erstaunlicherweise läßt sich der Ball gut verfolgen und das Ganze ist fantastisch spielbar. Es wird zwar eine besondere GG-Umsetzung geben, aber in der Zwischenzeit seid ihr mit diesem Modul sehr gut bedient!



<p>Player 1 Select Your Pro Under Hand Player Speed 5 Strength Accuracy Backhand 7 5 Forehand 7 5 Serve 5 5</p>	<p>Player 2 Select Your Pro Over Hand Player Speed 5 Strength Accuracy Backhand 5 10 Forehand 5 10 Serve 5 5</p>	<p>Player 3 Select Your Pro Flair Ball Player Speed 5 Strength Accuracy Backhand 5 5 Forehand 5 5 Serve 4 5</p>	<p>Player 4 Select Your Pro Big "Big" Spin Player Speed 5 Strength Accuracy Backhand 5 5 Forehand 5 5 Serve 10 5</p>	<p>Player 5 Select Your Pro Under Hand Player Speed 5 Strength Accuracy Backhand 5 5 Forehand 5 5 Serve 5 5</p>
---	--	---	--	---



● Hier sehen wir vier Spieler voller Einsatz, Motivation und Energietrunk. Ob Moritz Meckers Lieblingsgetränk den entscheidenden Unterschied macht?



● Äh, den Ball erwischt du nicht mehr. Siehst du, habe ich's doch gesagt. Spiel, Satz und Sieg gehen an mich!



● Ein leuchtendblaues Spielfeld als Besonderheit, dafür fehlt aber das einpeitschende Zuschauergerölle. Das Geisterpublikum vergift man am besten ganz schnell.

Player 1	Player 2	Player 3	Player 4
Player 1 Name: MORITZ MECKERS	Player 2 Name: MORITZ MECKERS	Player 3 Name: MORITZ MECKERS	Player 4 Name: MORITZ MECKERS
Speed: 5	Speed: 5	Speed: 5	Speed: 5
Accuracy: 5	Accuracy: 5	Accuracy: 5	Accuracy: 5
Backhand: 5	Backhand: 5	Backhand: 5	Backhand: 5
Forehand: 5	Forehand: 5	Forehand: 5	Forehand: 5
Serve: 5	Serve: 5	Serve: 5	Serve: 5

Doppel oder Einzel, vier Belägen und den Spielern. Leider kann das Spiel aber nicht gespeichert werden. Bei jedem Start müßt Ihr Euch von vorne durchkämpfen. Ihr könnt auch keinen eigenen Spieler erschaffen oder Euren Namen eingeben – alle Spieler sind schon "vorgewürfelt" und benannt.

Am Ende jedes Matches wird eine Zeitungsseite eingeblendet, die den Gewinner groß abbildet. Eine nette Zugabe, doch leider ist der kleine Text darunter unleserlich. Kommentare am Screen wären da sinnvoller gewesen.

Selbst, wenn Ihr keine eingefischten Tennissais seid, macht Agassi Tennis eine Menge Spaß. Die Lizenz ist nicht optimal, aber recht gut genutzt worden und wird von Sportfans verschlungen werden!



PRO TIP Spielt zuerst dem Hartplatz, um ein Gefühl für die Steuerung zu bekommen.

Grass Court
Clay Court
Hard Court
Indoor Court



ANDRE AGASSI TENNIS

TECMAGIK ● DM 100 ● JUNI

FORMAT2Mbit
 SPIELER.....2
 SCHWIERIGKEITSGRADE1
 BESONDERHEITEN.....n/v
 KONTAKTSega
 ☎ 040 / 2270961



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK

▲ Der Platz wird aus einem angenehmen Winkel gezeigt; Details sind fürs 8-Bit-System hervorragend
 ▲ Hauptfiguren sind zwar nicht so detailliert, aber toll animiert

MUSIK

▲ Stimmungsvolle Intramusk und realistische Ballgeräusche.
 ▼ Publikumsreaktionen fehlen sehr, vor allem, wenn man gewonnen hat.

SPIELABLAUF

▲ Der Ball läßt sich hervorragend platzieren.
 ▼ Leider fehlt eine Pallauf- oder Speicheroption.

ANFORDERUNG

▲ Ein schnelles Spiel, in dem man sich erst einfammeln muß.
 ▼ Es gibt nicht genug Gegner, um für eine lange Lebensdauer zu sorgen.

PROSCORE
84 %

Keine Liebe auf den ersten Blick wie Wimbledon, macht aber viel Spaß, wenn man die Steuerung durchschaut.

Ein Jahrtausend lang lebte das Völkchen von Guardia in Frieden. Nach seiner letzten Schlacht war der Dunkle Drache besiegt, doch er schwor, nach zehn Jahrhunderten zurückzu-kehren und die Runenwelt zu zerstören. Lange schon haben die Dörfler diese Drohung vergessen. Jetzt sind sie fast wehrlos und haben nur wenige Krieger, um sich dem Drachen entgegenzustellen.

Ihr seid der Lieblingkrieger des Königs, Maximus. Jeden Tag übt ihr im Schloß den Schwertkampf. Als der König Euch ruft, erzählt er von der Gefahr, in der die Welt wehbt. Die Mächte von Runef Faust sind auf dem Weg hierher, und Lord Varios ist sicher, daß der Dunkle Drache dahintersteckt. Kann Runef Faust nicht besiegt werden, bedeutet das Runenwelts Untergang. Nur der Tapferste kann das Ende abwenden.

Max, mein Lieber, Du hast den Job!

Shining Force beginnt wunderbarbüsch. Eine junge Elfin erzählt eine alte Sage, dann erscheint der Optionsbildschirm. Ihr könnt ein neues Spiel anfangen, ein gespeichertes weiterspielen, einen Spielstand verdoppeln oder einen löschen. Ganz ähnlich fing der Vorgänger, das tolle Shining in der Darkness, an. (Wenn Ihr es noch nicht kennt, versucht, es Euch zu besorgen!)

Nachdem Ihr Euren Befehl vom König bekommen habt, sammelt Max seine kleine Streitmacht im Dorf um sich und unterhält sich mit den Einwohnern. Es lohnt sich, mit jedem zu sprechen – man weiß nie, wer ein potentieller Mitstreiter ist!

Habt Ihr Euren Freundeskreis, die Shining Force, beisammen, macht Ihr Euch auf, das Böse zu besiegen. Besucht vorher noch die verschiedenen Läden und Tavernen. Ihr könnt mit den 100 Goldstücken zwar noch nicht allzuviel kaufen, aber schon einen Überblick über das Angebot und vielleicht weitere Informationen bekommen.

Kaum verläßt Ihr das Heimatdorf, werdet ihr in Kämpfe verwickelt. Wie bei Shining in der Darkness, gebt Ihr

Kampfanweisungen. Die sind hier allerdings viel ausgefeilter als jemals zuvor, und es ist sehr viel mehr Überlegung erforderlich als bei anderen Fantasysspielen. Ihr müßt die Freunde sehr gezielt einsetzen. Eine falsche Bewegung, und aus der Shining Force wird Roastbeef.

Mit der Zahl der Kämpfe steigt auch die Erfahrung. Anfangs werden die Helden schnell befördert; später dauert es dann, wie bei Rollenspielen üblich, immer länger, bis Lebenskraft und andere Merkmale verbessert werden. Auch die Zauberkräfte nehmen zu, und der Geldbeutel füllt sich rasch.

Zum Glück sind die Kämpfe sehr gut in der Schwierigkeit gestaffelt und anfangs nicht hoffnungslos. Die Aufgaben sind nicht zu schwer, und man stirbt keine 1000 Tode, bevor man weiß, warum es eigentlich geht. Die Geschichte ist unheimlich gut spielbar.

Durchweg könnt Ihr neue Mitglieder in die Gruppe holen. Das ist zwar für den Ablauf nicht nötig, macht es aber interessanter. Begegnungen gibt es massenhaft – Ihr werdet nicht eine Minute Langeweile haben!

Auch die unwirrend gute Grafik

erhöht den Sichtungsfaktor astronomisch. Ständig wechseln die Landschaften, und alle Figuren sind liebevoll gestaltet. Ihr könnt mit unzähligen Landesbewohnern reden und immer Neues erfahren.

Shining Force ist das wohl beste Rollenspiel auf einer Konsole. Dieses Spiel zu verpassen, bedeutet in etwa, Sonic 2 nicht zu kennen!



• Too ruft eine Feuersbrunst hervor und äschert die große Fledermaus ein. Ein wirksamer Zauberspruch.



• Die Kampfaktionen von Shining Force sind einmalig und geben dem Spiel noch mehr Tiefe.

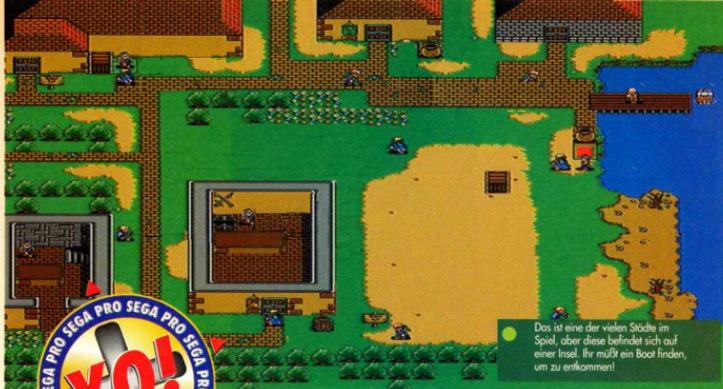


• Das Hauptquartier. Es gibt eins in jeder Stadt und hier wartet normalerweise Eure Truppe auf Euch.



SHINING





Das ist eine der vielen Städte im Spiel, aber diese befindet sich auf einer Insel. Ihr müßt ein Boot finden, um zu entkommen!



Leadly warriors, I shall crush you beneath my heel. Attack, soldiers of Rune Faust!

● No las doch, was war nach'hr zerstampf uns, und dann...?



SEGAFROM Goblind! Rune Faust must be up to something!

● Die Goblins sind nicht halb so schlimm, wie sie aussehen - vor allem, wenn Ihr einen Kämpfer wie Ken dabei habt.

TOLLE TYPEN

So schurkisch, wie manche der Charaktere aussehen, sind sie gar nicht. Im Gegenteil, dies sind die wahren Helden des Spiels! Ihr fangt mit fünf Mitgliedern an und trifft die anderen unterwegs. Jeder hat seine oder ihre besonderen Fähigkeiten, die helfen, den bösen Kräften von Rune Faust ein Ende zu machen.



PROTIP

Im Kreis K gehen merkwürdige Dinge vor sich... Sucht nach der Tür, wenn Ihr im Gefängnis landet. Dann könnt Ihr Euch logischerweise betreten.



SHINING FORCE

SEGA ● DM 130 ● AUGUST

FORMAT 12 Mbit
 SPIELER 1
 STUFEN 8
 SCHWIERIGKEITSGRADE n/v
 BESONDERHEITEN Batterie
 KONTAKT Sega
 ☎ 040 / 2270961



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK

94%

▲ Abwechslungsreich und mit viel Detail gestaltet.

▲ Schön wechselnder Hintergrund.

MUSIK

89%

▲ Mystische Melodien passen 100%ig zum Spiel und der Stimmung.

▲ Viele verschiedene Musikstücke, auch bei Kämpfen.

SPIELABLAUF

92%

▲ Gute Steuerung und hunderte von Möglichkeiten.

▲ Charaktere werden regelmäßig befördert - gleichmäßig anziehender Schwierigkeitsgrad.

ANFORDERUNG

89%

▲ Eine geniale Rollenspiel-Einführung mit genug Stoff für Vorrat.

▲ Viele strategische Kämpfe und zahllose Züge.

PROSCORE

93%

Das beste Rollenspiel auf dem Markt. Tolle Geschichte, Supergrafik und insgesamt unheimlich viel Spiel fürs Geld.

Innerhalb weniger Jahre zog sich das Wrestling dank genialen Marketing aus der vermeintlichen Gosse in ungeahnte Höhen. Millionen Fans verfolgen den WWF-Zirkus, feuern ihre Lieblinge an und toben, wenn der Schiedsrichter wieder mal Blödsinn erzählt.

Die durchgestylten Stars, jeder mit seiner persönlichen Masche als Guter oder Bösewicht, haben viel zum Spaß am Schweißsport beige-tragen. Viel Show, wenige ernsthafte Verletzungen - das Ganze wirkt manchmal schon einstudiert wie ein Ballett. Das hält aber niemanden davon ab, seinen Spaß damit zu haben! Und dies sind die Stars des Schwitzsports: Der Hauptschurke ist der Undertaker (Bestatter), Hulk Hogan (ja gelb) ist der Liebling unter den Guten. Jetzt landet die ganze Bande mit Karacho auf dem Master System!

Falls Ihr Euch über die fehlende Einführung wundert, verzweifelt nicht: Es gibt keine! Ein Demo zeigt die meisten Optionen, und dann wird es schon ernst.

Denkt man daran, daß wir es mit dem Master System zu tun haben, ist die Optionsvielfalt erstaunlich. Ihr könnt simultan zu zweit spielen - eine Seltenheit. Ihr könnt Standard-Wrestling, Stahlkäfig-Kämpfe oder Tag-Team wählen. Im Tag treten zwei Duos im Wechsel gegeneinander an. Außerdem könnt Ihr Einzelkämpfe, das WWF-Turnier und einen von drei Schwierigkeitsgraden wählen. Wenn das nichts ist!

Die zehn Wrestler haben ähnliche Eigenschaften, sind also Geschmackssache. Im Gegensatz zu den Kämpfen im Fernsehen sind auch die Guten hier nicht aus Stahl und durchaus zu besiegen!

Nachdem Ihr alles eingestellt habt, klettert Ihr in den Ring. Ein WWF-Richter führt in das Match ein, und los geht die Feuerraute.

Egal, ob Ihr im normalen Ring oder



• Los, kletter "wieder in den Ring! Ich bin noch lange nicht fertig mit dir! Diese Anfänger wissen einfach nicht, wo's langgeht. Spazieren hier rein und denken, es ist Disco.

dem Stahlkäfig steht, Ihr seht den Ring von der Seite und schräg von oben. Die Figuren stehen aber seitlich und in sicherer Entfernung vom Betrachter. Dadurch werden sie leider etwas klein. Schade, denn die Figuren sind durchweg gut gezeichnet und animiert.

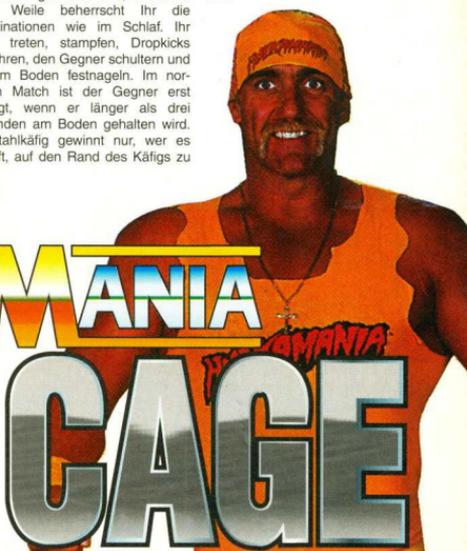
Zuerst werdet Ihr mit der Steuerung kämpfen und wohl oft verlieren. Das gibt sich aber, und nach einer Weile beherrscht Ihr die Kombinationen wie im Schlaf. Ihr könnt treten, stampfen, Dropkicks ausführen, den Gegner schultern und ihn am Boden festnageln. Im normalen Match ist der Gegner erst besiegt, wenn er länger als drei Sekunden am Boden gehalten wird. Im Stahlkäfig gewinnt nur, wer es schafft, auf den Rand des Käfigs zu

klettern!
Ohne die vielen Einstellungen könnte WWF Steel Cage schnell langweilig werden. So hat man aber viel zu tun, ehe man das Modul als erledigt betrachten und wegpacken kann. Vor allem der Tag-Modus macht unheimlich Spaß. Falls Eure Freunde keine Zeit haben, könnt Ihr ihn auch gegen den Rechner spielen!

PROTIP Um Euren Partner am Boden zu halten, drückt Ihr Knopf 1 und das Pad zur gleichen Zeit nach unten. Dabei müßt Ihr direkt über dem Gegner stehen.



WWF WRESTLEMANIA STEEL CAGE CHALLENGE





● Oh-oh, das Begräbnis des Undertakers steht an. Da kann Hogan nicht mehr viel tun.



● Der Klumpen in meinem Hals ist kein Gefühl, sondern eher dämne Laiber! Das ist der Lieblingspruch des Undertakers.



● Aisch, du bist tot und ich bin der Größte! Beim Wrestling ist Schoadenfreude erlaubt.



● Hulk Hogan versucht, Papa Shanksos Maske abzureißen. Mit Erfolg, wie es scheint.

Grafisch ist das Spiel kein Meisterwerk, aber darum geht es auch nicht. Ein paar verschiedene Hintergrundgrafiken wären nicht schlecht, aber die Kämpfe sind ja das Wichtigste, und die verschiedenen Figuren lassen sich gut auseinanderhalten.

WWF ist nicht so ausgefeilt wie andere Master System-Titel der letzten Zeit (Land of Illusion, Streets of Rage), aber es macht nicht nur zu zweit viel Spaß. Wer gerne eine Prügelei der anderen Art probieren möchte, ist mit WWF Steel Cage gut beraten.



● Links sehen wir Rick Flair, LAs ungekrönten König. Rechts Hulk Hogan, frisch von der Sonnenbank. Wer wird die Schlacht der Egos gewinnen? Ich tippe auf Hulk – weil die Guten immer siegen!

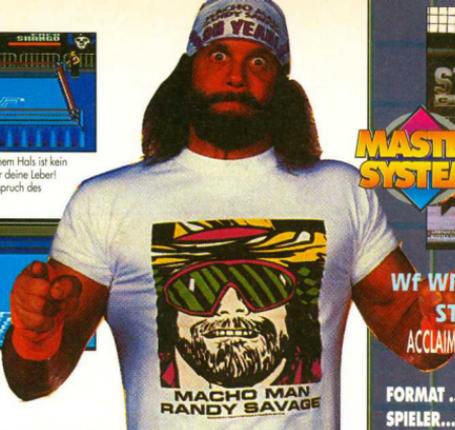


STEEL GEAR

Überraschung! Für gewöhnlich sind die Adapter-Ergebnisse durch das Master Gear schauderhaft, aber WWF Steel sieht klasse aus! Die Anfangstexte sind etwas klein, aber das Spiel selbst läuft toll ab! Sprites und Farben passen genau. Endlich lohnt es mal, beide Systeme zu besitzen.



● Oh, du hast Ärger. Ungestraft kann selbst König Hulk das Glas seiner Gegner nicht umkippen.



MASTER SYSTEM

WWF WRESTLEMANIA:
STEEL CAGE
ACCLAIM ● DM 130 ● JUNI

FORMAT 4Mbit
SPIELER 2
STUFEN 9
SCHWIERIGKEITSGRADE 3
BESONDERHEITEN VS
KONTAKT Acclaim
089 4550340



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK

75%

▲ Viele verschiedene Charaktere - klein, aber detailliert.

▼ Schade, daß der Ring und das Studio nie wechseln und so simpel sind.

MUSIK

78%

▲ Jeder Kämpfer hat seine Melodie, viele erkennt man auf Anhieb!

▲ Die anderen Melodien sind ganz gut, aber Durchschnittsware.

SPIELABLAUF

80%

▲ Viele Spezialgriffe und Spielmoden lockern das Geschehen auf.

▼ Gewöhnungsbedürftige Steuerung, die aber irgendwann automatisch geht.

ANFORDERUNG

82%

▲ Am besten ist der Turniermodus mit mehr als neun Gegnern!

▲ Der Tag-Modus ist schwer, aber die Stufe kann eingestellt werden.

PROSCORE

79%

Die beste Schlägerei ist es nicht, aber sie kann sich gut im Ring behaupten.



WWF Wrestlingmania and Steel Cage Challenge are trademarks of TitanSports, Inc. Hulk Hogan and The Undertaker are trademarks of Marvel Entertainment Group Inc., licensed exclusively to TitanSports Inc. All other distinctive character names, titles, logos and likenesses used herein are trademarks of TitanSports, Inc. © 1993 All rights reserved.



Das WWF-Wrestling ist schnell unglaublich populär geworden. Riesige, ölgänzende Muskelpakete wie Hulk Hogan oder der Undertaker wurden über Nacht zu Stars. Eine große Spin-Off-Branche entstand, und vom Hogan-Gürtel bis zur Bettwäsche mit WWF-Schriftzug ist fast alles an Krimskrans zu haben. Trotz des Vormarschs der Konsolen bietet das Wrestling noch immer Jux und Tollerei für Millionen.

Der Trend hält immer noch an - WWF ist nicht unterzukriegen. Angesichts der vielen einschlägigen Spiele auf diversen Systemen bleibt zu hoffen, daß Acclamais Leute sich einiges Neues haben einfallen lassen.

Gleich nach dem Einschalten tönt Euch die Eröffnungsmelodie von Wrestlingmania entgegen. Jeder Wrestler hat seine eigene Erkennungsmelodie so daß Ihr immer neue Klänge hört, wenn Ihr durch das Auswahlmenü spaziert. Die Klänge sind Fans so vertraut, daß sie gleich in den Ring hupsen möchten. Das dürfen sie, und werden von der Animation der kleinen, aber genau gezeichneten Figuren begeistert sein. Drückt Ihr auf Pause, beschleunigt sich das Tempo der Melodien übrigens, anstatt, daß - wie oft üblich - Funkstille eintritt.

Es gibt zahllose Bewegungen, und Ihr könnt Euch sogar gegen die Seile werfen, um Anlauf für eine Attacke zu nehmen! Wie beim Master System,



● Auch Hulk Hogan ist besiegbar, wenn der Neuankommling wie Irwin sich als schlauer erweist.



"Ich bin der Größte, mich kann keiner schlagen!" Randy Savage wird zweifellos gleich wieder auf die Beine kommen!

PRO TIP Falls Ihr in den Schwierigkeiten seid, drückt Knopf B immer wieder, um Euch loszueifeln.

gibt es viele Einstellmöglichkeiten. Ein oder zwei Spieler können - abwechselnd - gegen die Stars antreten, wahlweise in den normalen Seilen oder im Stahlkäfig. Außerdem könnt Ihr Zweikämpfe, Tag-Team-Modus, WWF-Turnier oder Tag-Team-Turnier wählen.

Außerdem dürft Ihr den Schwierigkeitsgrad bestimmen: Drei Stufen stehen zur Wahl. "Easy" ist aber wirklich zu leicht, Ihr solltet auf der normalen Stufe anfangen. Auf "difficult" werden Eure Reflexe dann aufs Äußerste geprüft. Bei vier Wettbewerbsarten und zehn Gegnern habt Ihr also lange zu tun.

Wenn Ihr jemals vom WWF-Startum geträumt habt, ist dies die Chance. Ein besseres Wrestling-Modul, zumal auf dem Game Gear, ist weit und breit nicht in Sicht. Macht Euch bereit!



WF WRESTLEMANIA STEEL CAGE

FLYING EDGE ● DM 85 ● MAI

FORMAT2Mbit
 SPIELER.....2
 STUFEN.....10
 SCHWIERIGKEITSGRADE3
 BESONDERHEITENRematch
 KONTAKT.....Acclaim

☎ 098 / 4550340



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 80%

▲ Schöne, große Porträts lassen jedes Fanherz höher schlagen.
 ▼ Viel zu kleine Figuren fürs Game Gear.

MUSIK 92%

▲ Das Beste am Spiel - jedes Screen und jeder Kämpfer hat eine eigene Melodie.
 ▲ Auszusetzen gibt es eigentlich nichts, vielleicht den etwas dämmern Klang?

SPIELABLAUF 82%

▲ Hoher Sichtfaktor, nicht zuletzt dank Abwechslung und vieler Bewegungsabläufe.
 ▼ Die Handlung bleibt bei aller Abwandlung dieselbe - Ringen eben.

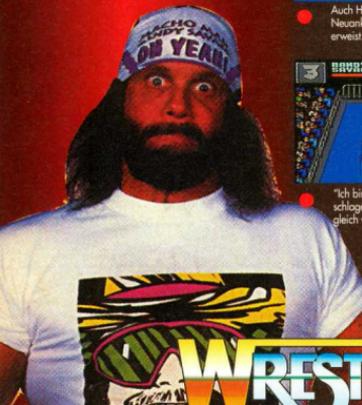
ANFORDERUNG 84%

▲ Drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl.
 ▼ Für WWF-Kenner vielleicht zu einfach, sonst ideal.

PROSCORE

84 %

WWF-Fans werde aus dem Häuschen sein, so viel gibt es zu tun. Nicht-Fans sollten probepieseln.



WRESTLEMANIA STEEL CAGE CHALLENGE



BATTLETOADS

TRADEWEST ● PREIS n/v ● IMPORT

FORMAT8Mbit
 SPIELER2
 STUFEN6
 SCHWIERIGKEITSGRDE1
 BESONDERHEITENn/v
 KONTAKTImport



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK

55%

▲ Die Kampfkröten sind groß, bunt und sehr gut animiert.
 ▼ Die übrige Grafik ist schandhaft, veraltet und schrecklich langweilig.

MUSIK

87%

▲ Im Gegensatz zur Grafik ist der Sound stimmungsvoll und gut ausgesucht.
 ▼ Keine Krötenauswahl, keine Extras und keine Wahl der Schwierigkeit.

SPIELABLAUF

35%

▼ Beginnt ganz interessant, wird aber bei ewig gleichem Spielablauf lädi.
 ▼ Keine Krötenauswahl, keine Extras und keine Wahl der Schwierigkeit.

ANFORDERUNG

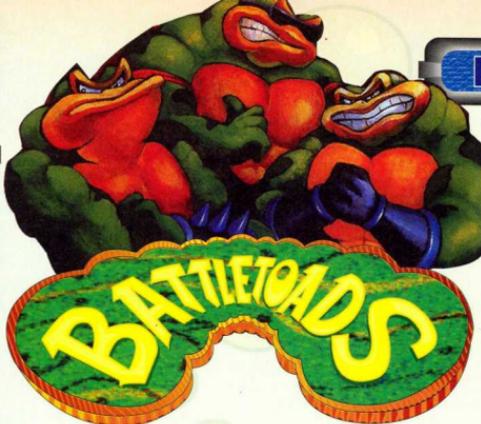
60%

▲ Die Schwierigkeit steigt sich angemessen, aber bis dahin werdet ihr schon abschaltet haben.
 ▼ Das Spiel ist so zah, daß jegliche Herausforderung im Lein erstickt.

PROSCORE

39%

Dieses Spiel wird sang- und klanglos untergehen, und es ist nicht schade darum.



REVIEW

Battletoads? Ich habe ja schon einige merkwürdige Helden gesehen, aber das ist der Gipfel. Wer hat sich denn einfach lassen, daß ausgerechnet Frösche den Kampf für die Menschheit aufnehmen könnten?

Sind die Toads schon unwahrscheinliche Helden, so ist ihr Ähnlichkeit zu den exotischen Ninja-Schildkröten noch viel unheimlicher. Da hat sich jemand, sagen wir mal, stark inspirieren lassen.

Auch die Geschichte ähnet die der Schildkrötensuppe: Eine Finstere Königin hat das schönste Mädchen der Welt entführt, und die Toads müssen sie befreien (gäh). Es ist ein Mistjob, aber einer muß ihn tun. - frei nach dem Motto: Battletoads drehen lieber durch als Däumchen!



● Dies ist eines der übelsten Monster: Ihr könnt es nicht sehen, aber schmerzhaft fühlen!

PROTIP

Nachdem Ihr die großen Walker erledigt habt, sammelt Ihre Beine ein (Igit), Ihr könnt sie gegen andere Monster als Waffe einsetzen.



● Plan A, und an den müssen die Toads sich halten. Schließlich gibt es gar keinen Plan B.

Schlichte Szenen führen ins Spiel ein. Die böse Königin zischt ein paar Worte, und dann geht es ab in den Kontrollraum, wo Ihr Eure Anweisungen erhaltet. Kaum seid Ihr fertig, werdet Ihr unsanft im kargen Land Raganrück abgesetzt.

Psychoschweine sind die ersten Gegner in der seltsamen Landschaft. Sie klingen zwar wie frisch aus Mad Max, sind aber rechte Schlafis. Wie

auch der Rest der Grafiken, wirken sie ziemlich verstaubt und bewegen sich nur von links nach rechts. Ein Tritt in die Flanke, und sie waren einmal.

Alle Feinde im Bild müssen erledigt werden, bevor Ihr in den nächsten Screen marschieren könnt. Unglücklicherweise wird man dadurch auf das extrem langsame Scrolling aufmerksam gemacht und sehr schnell frustriert. Der Spielablauf ist völlig veraltet.

Auch später wird es nicht viel spannender. Zugegeben, die Monster sind schwerer zu erledigen und sie richten mehr Schaden an, aber das war's dann auch. Selbst zu zweit macht der Kampf keinen Spaß - und unterscheidet sich nicht vom Solospiel.

Nach jeder Menge Werbung ist man unwissentlich vom faden Spiel, Battletoads muß das Langweiligste sein, das ich seit langem auf dem Mega Drive gesehen habe. Dann doch lieber die Ninja-Schildkröten!



● Mit einem Walker-Bein zerschlagt Ihr die Psychoschweine im Nu.



● Diese kleine Kröte weiß nicht, daß sie gleich geschaltet wird. Die komischen Kösten sind geladene Akkust!



● Eine verwaltete Landschaft nach Abzug der Battletoads. Wer wird denn so viel Müll herumliegen lassen?

Nach einem recht erfolgreichen Ausflug auf das Master System zog sich Familie Feuerstein schnell wieder aus dem Konsolenleben zurück. Diesmal wagen sie sich mit einem viel schöneren Abenteuer ans Mega Drive.

Fred ist zwar manchmal ein ziemlich großer Dummkopf, aber diesmal ist er ernsthaft in Nöten. In seiner kleinen Stadt scheint ein Dieb umzugehen, der die kostbarsten Dinge aus seinem und Freund Barneys Haus entwendet. Jeder weiß zwar, daß Fred nicht der Missetäter ist. Trotzdem schicken sie ausgerechnet ihn auf Schatzsuche. Ausnahmsweise läßt Fred sich nicht zweimal bitten, denn seine Tochter Pebbles ist gleich mit verschwunden! Entzürmt macht er sich auf den Weg...

Angesichts der Comicwelt, die zur Zeit auf die Konsolen überschwappt, ist es ein Wunder, daß die Feuersteins noch nicht eher auf dem Mega Drive aufgetaucht sind. Immerhin sind die Steinzeithelden mit ihren zeitlosen Problemen eine der beliebtesten Zeichnerkrikerien überhaupt. Entsprechend groß sind auch die Erwartungen ins Modul.

Gleich in den ersten Screens wird die Sorge zerstreut. Alle Figuren sehen aus wie im Fernsehen, die Landschaft ist hell und bunt – es lebe die Steinzeit! Die Wahl des Schwierigkeitsgrads ermöglicht sehr unterschiedliche Verläufe, so gut sind die Stufen abgestimmt. Selbst, wer auf "easy" und "normal" schon alles durchgespielt hat, wird sich am "hard"-Modus anfangs die Zähne ausbeißen.

In jedem Level muß ein bestimmter Gegenstand gefunden werden. Den gibt's allerdings erst, nachdem Ihr den jeweiligen Obermotelz in Grund und Boden gestampft habt. Dann kann Fred das gereinigte Teil nach Hause zurückbringen und Bonuspunkte abholen!

Das Spiel sieht simpler aus, als es ist. Es gibt alleine im ersten Level vier verschiedene Szenen und so viel zu entdecken, daß man nicht blöndwürg wie ein Bronto hindurchausen sollte.



● Feuer im Wasser? Ist hier ein Vulkan? Na ja, zeichnerische Freiheit. Auf jeden Fall muß Fred lauten, damit er nicht eingedöckert wird!



● Im zweiten Level muß Ihr Euch im Dunkeln orientieren.

Jeder der sechs Levels hat ein anderes Thema. Fred muß diverse Fähigkeiten einsetzen: Er muß schwimmen, tauchen, mit dem Steinmobil fahren und sich durch die Landschaft schlagen. Wie es sich eingebürgert hat, ist die Steuerung unterwasser realistisch träge und

dementsprechend schwer. Das ansich gut zu kontrollierende Sprite wird von Wirbeln und Strömungen fortgetragen und behindert. Fred kann auch seitlich an Plattformen hochkraxeln. Er bewegt sich relativ langsam, aber das paßt zu seinem Charakter. Ein Sonic-schneller Feuerstein wäre doch unglauwbwürdig, oder?

Obwohl viele Ideen von anderen Geschicklichkeitsspielen entliehen sind, stimmt die Mischung doch. Sprites, Farbwahl und Landschaften sind prima, und auch nach dem ersten Kennenlernen bleibt die Motivation hoch. Nur der Sound ist durchschnittlich und hätte viel zeichentrickartiger sein können.

Vor allem jüngere Spieler werden begeistert über das Spiel herfallen, aber auch ältere können eine Menge Spaß daran haben!

PROTIP Wenn Ihr an ein komisches Ei kommt, lauft vorbei, dreht Euch um und schlagt darauf. Ein prähistorischer Vogel schlüpft dann und nimmt Euch auf einen Flug mit.



● Dieser Echsenprinz sieht lies aus, ist aber nach fünf Treffern im Jenseits.

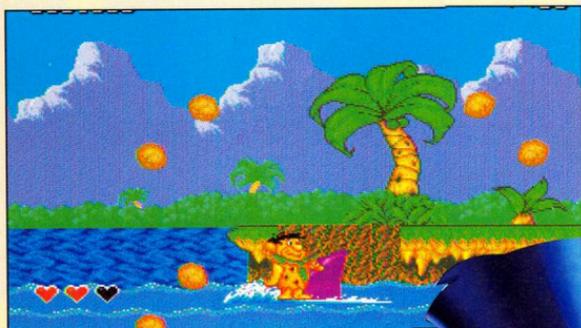


THE FLINT





- Dieser Riesendino taucht am Ende des zweiten Levels auf. Ihr müßt auf die Muscheln brennen, die er aus dem Schlamm holt. Dann werden die sich gegen ihn, und nach endlosen Angriffen ist er erledigt.



- Manche mögen Hai, und werden dafür ein Stück mitgenommen. Aber am Ende wartet eine Killermaschine auf Fred!

STONES



JULI 1993 **SegaPro**

The Flintstones are registered trademarks of Hanna-Barbera Productions, Inc.
© 1993 Turner Broadcasting System, Inc. All rights reserved.



THE FLINTSTONES

SEGA ● DM 120 ● JULI

FORMAT4Mbit
 SPIELER1
 STUFEN5
 SCHWIERIGKEITSGRADE3
 BESONDERHEITENn/v
 KONTAKTSega

☎ 040 / 2270961



ACTION

STRATEGY

GRAFIK 82%

- ▲ Schöne Comicsprites und ein hübsches Steinalter verbreiten Zeichentrickstimmung.
- ▲ Sehr abwechslungsreiche Hintergrundgrafik.

MUSIK 80%

- ▲ Viele Melodien, jeder Level hat ein Leitmotiv, das immer abgewandelt wird.
- ▼ Die Atmosphäre bleibt aber immer dieselbe.

SPIELABLAUF 78%

- ▲ Massenhaft Extras und seltsame Wesen.
- ▼ Manchmal etwas langsam, aber das stört den Spielfluß nur selten.

ANFORDERUNG 79%

- ▲ Es ist so schwer, wie ihr mächtet, denn die drei Stufen sind gut abgestimmt.
- ▼ Wählt ihr erstmal, wo die Monster stecken, habt ihr das Spiel bald durch.

PROSCORE
79%

Ein witziges Abenteuer, das zwar einfach ist, aber viel Spaß macht.



● He, Bart, willst du ein paar Ratten mitfangen? Ach so, das bleibt lieber hier stehen. Na gut, dann eben nicht.



● Steht Krusty vor einer dieser Türen, sagt er mörderisch grinsend "Hi, Kids!".



● Sag' mal, wäre es nicht einfacher, ein paar Mark auszugeben und den Kammerjäger zu holen?

GAME GEAR

Krusty, der Clown, hat ein gewaltiges Problem. Sein Ulkhaus ist von einer Rattenhorde überschwemmt worden! Jetzt hat er überall Fallen aufgestellt und die Simpsons eingeladen. Die Bewachen die Fallen und zerstampfen gefangene Ratten eskalt.

Theoretisch jedenfalls. Denn erstmal müßt Ihr die Ratten überreden, in die Fallen zu laufen. Sie klettern über alles hinweg, was kleiner ist als sie, und so müßt Ihr Hindernisse geschickt einsetzen, um sie an die gewünschte Stelle zu treiben.

Krusty's Fun Hopuse ist eine Umsetzung von Master System. Das Spielprinzip bleibt aber dasselbe. Führt die Ratten in jedem Level zur Falle und tötet sie, bevor Ihr in den nächsten Raum geht. Habt Ihr alle Räume eines Levels von der Plage befreit, erhaltet Ihr ein Paßwort. Damit könnt Ihr bei späteren Sitzungen immer im nächsten Level antreten.

Manche Gegenstände in seinem Haus können Krusty verletzen, vor allem Schlangen (Schlangen?!). Die kann er mit Pudding bewerfen, aber den Säuretröpfchen, die an vielen Stellen von der Decke fallen, muß er ausweichen.

Manche Dinge können gegen die Ratten eingesetzt werden. Röhre sind eher störend, aber Ventilatoren blasen die Bleister in bestimmte Richtungen durch die Luft. Blöcke werden zu Treppen für die Ratten.

Fast alle Levels des Originals sind,

mit wenigen Abweichungen, vorhanden. Die Grafik ist erstaunlich gut für das Game Gear. Die Figuren sind klar, der Hintergrund schön detailliert, und alles scrollt butterweich.

Auch der Sound ist erstklassig. Es gibt sogar ein paar Sprachsamples von Krusty! Nur die Musik wird nach langer Spielzeit etwas nervig.

Das Spiel ist sehr gut umgesetzt worden und macht immer noch süchtig. Es ist ideal für lange Autostrecken (wenn man nicht hinter dem Lenkrad sitzt!).



KRUSTY'S FUN HOUSE

FLYING EDGE ● DMPO ● MAJ

FORMAT 2Mbit
 SPIELER 1
 TUFEN 16
 SCHWIERIGKEITSGRADE 1
 BESONDERHEITEN paßword
 KONTAKT Acclaim

☎ 089 / 4550340

AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 90%

▲ So detaillierter Sprites und gute Hintergrundgrafik hat man auf dem Game Gear
 ▲ Sehen gestalten Weiches Scrolling, lustige Fallen machen Lamm

MUSIK 78%

▲ Ein paar Sprachsamples und gute Melodien und Effekte.
 ▼ Bei langen Sitzungen gehen manche Stücke auf die Nerven.

SPIELABLAUF 77%

▲ Lemmings umgekehrt funktioniert gut, und die Geschicklichkeitsaufgaben sind das i-Tüpfelchen.
 ▼ Wird frustrierend, wenn Ihr in einem harten Level steckenbleibt.

ANFORDERUNG 75%

▲ Einige schwere Levels halten Euch die ganze Nacht wach, bis sie gelöst sind.
 ▼ Habt Ihr alle Räume geschafft, bleibt nichts mehr zu tun.

PROSCORE

77%

Eine gute Umsetzung, die Knobelfreunde lange beschäftigen wird.

PROTIP Bevor Ihr irgendetwas verändert, sucht erst die Ratten, die Falle und alle Blöcke des Levels. Arbeitet Euch dann von der Falle aus rückwärts vor. Dadurch löst Ihr den Level viel leichter, als wenn Ihr blind alles ausprobieret.



● Ratten! Mit ihnen kann ich nicht leben, und ohne sie auch nicht. Komisch, daß diese zwei Ith überhaupt nicht stören.





Ich möcht' so gern nach Barbados. Oh, Krusty hat was auf den Schädel bekommen!



Mit den vielen Blöcken, die herumliegen, hindert Krusty die Ratten am Entkommen.



Diese vermaledeiten Ratten! Gerade dachtet Ihr, alle erwischt zu haben, da tauchen sie schon wieder auf!



Oh no! Krusty, der unheimlichste Clown Englands, ist wieder da! Das Mitglied des berühmten Simpson-Klans muß auf dem Master System für Ruhe im Haus sorgen und seinen Quälgeist von Neffen, Bart Simpson, im Zaum halten. Heute braucht Krusty Bart zur Abwechslung einmal.

Eine Rattenplage hat ihn heimgesucht und bevölkert nach und nach das ganze Haus. Sie vermehren sich hemmungslos, sind aber zum Glück so dumm, daß Krusty sie nur noch in geschickt gestellte Fallen locken muß, damit Raum für Raum wieder frei wird. Bart kümmert sich dann um die gefangenen Ratten und spielt den Heim-Terminator...

Seit einem halben Jahr gibt es Krusty's Fun House auf dem Mega Drive, und noch immer macht es viel Spaß. Die

Fassung für das Master System ist dem Original sehr ähnlich, nur das Intro wurde gekürzt. Das Ziel ist immer noch, alle Ratten in Barts Vernichtungsmaschine zu locken. Hauptsächlich müßt Ihr überlegen, wie Ihr mit Hilfe des Inventars und einiger Extras die Ratten entsergt, aber

Geschicklichkeit braucht Ihr ebenfalls. Einige Gegner lungern herum, dienen aber wohl eher der Ablenkung und sind Nebenfiguren im Clown-und-Rattenspiel.

Es gibt vier Levels mit insgesamt 16 Abschnitten. Wie immer, sind die ersten Abschnitte einfach und dienen der Gewöhnung an das Inventar. Ihr könnt Blöcke nach belieben anheben und absetzen, um Stufen zu bilden und müßt die Ratten ind die überdimensionierten Staubsauger leiten.

Später werden die Level ziemlich kompliziert, und man muß buchstäblich um Ecken denken, um das Ungeziefer zu fangen. Trotzdem erreicht der Frustgrad nicht den von Lemmings, und man probiert sein Glück immer wieder, irgendwann erwischt man auch die letzte Ratte noch!

Grafisch sieht das Spiel hervorragend aus, und fast wie das 16-Bit-Original. Die

Details sind sorgfältig bearbeitet worden und das Sprite wunderbar zu steuern.

Krusty wird Jung und Alt begeistern, weil es schnuckelig aussieht, sich hervorragend spielt und einfach süchtig macht.



PROTIP

Denkt daran, daß die Bläser Löcher haben, die Ihr mit Blöcken zustopfen müßt. Sonst kommen die Ratten wieder herausgeströmt!



KRUSTY'S FUN HOUSE



KRUSTY'S FUN HOUSE

FLYING EDGE ● DM100 ● JUNI

FORMAT2Mbit
 SPIELER1
 STUFEN16
 SCHWIERIGKEITSGRADE1
 BESONDERHEITENpaßword
 KONTAKTAcclaim
 ☎ 089 / 4550340



AKTION

STRATEGIE

GRAFIX

90%

▲ Keine sichtbaren Änderungen gegenüber dem Mega Drive, schönes Cartoongrafik.

▲ Jeder Level sieht anders aus, die Sprites sind angenehm detailliert.

MUSIK

80%

▲ Das berühmte "Hi Kids!"-Sprachsample ist auch hier dabei.

▲ Hübsche, flippige Melodie paßt genau zum Spielgenre.

SPIELABLAUF

82%

▲ Von Anfang an spannend und spaßig, sehr saubere Steuerung.

▲ Massenhaft Extras und Rätsel in jedem Level.

ANFORDERUNG

80%

▲ Tolle Einführungslevels, obwohl sie zu einfach sind.

▼ Spätere Levels sind eine gute Herausforderung für Könner.

PROSCORE

84%

Krusty 'ist eines der besseren Dankspiele für das Master System. Viel zu lösen und viel Spaß, was will man mehr?

SEWER SHARK

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SONY

MEGA-CD

Der Atomkrieg war furchtbar. Fast die gesamte Bevölkerung wurde durch feuersbrünste Druckwellen und Radioaktivität umgebracht. Die wenigen Überlebenden richteten sich im verzweigten Kanalsystem unter der Erde ein und hofften, das Lebensnotwendige aus den Städten bergen zu können.

Tatsächlich ging das Leben weiter, und das knappe Essen wurde durch das Tunnelsystem organisiert. Gleichzeitig haben sich aber auch überlebende Tierrassen zu üblen Kreuzungen zusammengenagt, die jetzt die Tunnel unsicher machen.

Ihr fliegt in einem Sewer Shark Patrouille. Euer Kapitoll heißt Ghost, ein erfahrener Krieger und Mutantenjäger. Ihr müßt die Vorräte transportieren. Ohne Euch geht die Menschenkolonie zugrunde.

PROTIP Laßt Eure Wasserstoffboomben fliegen, sobald der rote Anzeiger aufleuchtet, sonst werdet Ihr zu Haifischsteaks geröstet!

Ein langer Introfilm führt in das postnukleare Szenario ein. Ghost, der Veteran, kennt die Tunnel wie seine Westentasche und hat Euren kleinen Flitzer Hole Hawg getauft. Das Gefährt hat eine Doppelkanone, Wasserstoffstrahler (mit denen die explosive Luftmischung der Kanäle abgelaekelt wird) und eine Funkverbindung zur Basis.

Ihr müßt nicht nur Güter sicher an ihren Bestimmungsort bringen, sondern die Gänge auch von allerlei Ungeziefer befreien, das sich sonst über die Menschen hermachen würde. Jedes Monster gibt Euch eine Punktzahl, die in Landeswährung umgerechnet wird. Die großen Kreuzungen zwischen Ratten und Krokodilen erhöhen Euer Konto um satte 10 000 Pfund! Andererseits verbraucht jeder Schuß kostbare Energie.

Erwischen Euch die Mutanten,



Dies ist Ghost, die Hauptperson. Der arme Kerl muß die Druckarbeit verrichten - Mutanten töten und so.



Der große Boss. Er haucht ab und zu auf und verteilt Befehle. Wahre, Ihr befolgt seine Anweisungen nicht!



Folgt den Pfeilen oben im Cockpit, sonst verfliegt Ihr Euch hoffnungslos.



saugen sie Eure Energie ab, bis Ihr irgendwann nachladen müßt. Das geht aber nur an wenigen Stellen im Labyrinth, und Ihr müßt sie blitzschnell orten und anfliegen, sonst schießt Ihr an den Tankstellen vorbei.

Massenhaft gefilmte Szenen lockern das Spiel auf. Immer wieder bekommt Ihr Berichte über Euren Fortschritt und neue Aufträge. Angelpunkt ist die Schiffskontrolle. Die jeweils nächsten drei Anzweigungen, die Ihr nehmen müßt, werden über Funk durchgegeben. Verpaßt Ihr eine, werdet Ihr zum Spielanfang zurückversetzt! Es gibt wieder Continues noch speicherbare Spielsätze.

Sewer Shark ist ein nettes Spiel, das die Möglichkeiten des CDs, zumindest andeutungsweise nutzt. Ein Anfang ist gemacht, fehlt bloß noch das Spiel mit dem genialen Ablauf!



Was mag hinter der grünen Tür sein? Bestimmt nicht Angenehmes!

MEGA CD



SEWER SHARK

SEGA • DM130 • JUNI

CD ZUGRIFFsehr schnell
SPIELER T
STUFEN 5
SCHWIERIGKEITSGRADE T
BESONDERHEITEN n/v
KONTAKT Sega

☎ 040 / 2270961



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK

82%

▲ Die interaktiven Tunnel sind realistisch und geben ein tolles Spiegeffekt.
▼ Auf einer CD hätte man aber ein volles Musikmenü erwarten dürfen.

MUSIK

70%

▲ Die Sprache klingt genauso endzeitmäßig, wie man es erwartet.
▼ Auf einer CD hätte man aber ein volles Musikmenü erwarten dürfen.

SPIELABLAUF

74%

▲ Flüge durch Tunnel sind spannend und wirken sehr echt.
▼ Bald wird aber das ewige Mutantentöten langweilig.

ANFORDERUNG

86%

▲ Die Mangel an Copelines motiviert, noch besser aufzuspüren.
▼ Viel Schaden können die Mutanten nicht aussrichten, solange Ihr schießt und wieder auffüllt!

PROSCORE

75 %

Ein typisches, CD-only Spiel: Tolle Atmosphäre, aber spielerisch dürftig.



KING OF THE MONSTERS

SEGA ● DM 120 ● JUNI

FORMAT 8Mbit
 SPIELER..... 2
 STUFEN 8
 SCHWIERIGKEITSGRADE 3
 BESONDERHEITEN continues
 KONTAKT Sega
 ☎ 040 / 2270961



AKTION

STRATEGIE

GRAFIX 54%

▲ Die Monster sind hell und gut animiert, die Programmierer beweisen viel Sinn für Humor.
 ▼ Die Hintergrundgrafik wiederholt sich und es gibt wenige Monsterarten.

MUSIK 48%

▲ Witzige Musik, die gut zum Spiel paßt.
 ▼ Leider ist die Klangvielfalt begrenzt und die Musik nervt bald.

SPIELABLAUF 59%

▲ Acht Level, gute Bewegungsabläufe und glaubwürdige Duelle.
 ▼ Trotzdem gibt es keine Abwechslung, und das Geschehen wirkt bald öde.

ANFORDERUNG 63%

▲ Die "Mania"-Stufe ist knallhart und eine gute Herausforderung.
 ▼ Habt ihr die besten Strategien erst entdeckt, bleibt kaum etwas zu tun.

PROSCORE
57%

Ein origineller Versuch einer Action-Prügelei, deren witzige Idee aber nicht für langen Spielspaß vorhält.



Ein 3-D-Bild über die Stadtlandschaft zeigt, wieviel Fläche zu bearbeiten ist. Immer größer sind die Schlachtfelder, die fürsorgliche Organisatoren mit Elektrozäunen umzogen haben – schließlich soll nicht mehr zu Bruch gehen, als unbedingt sein muß. Betäubt Euch der Elektrozaun, seid Ihr auch den kleinen Panzern und Schiffen ausgeliefert, die Euren Gegner



● Knock, da liegt er! Halte den Gegner am Boden, und du gewinnst das Duell.



● Egal, mit welchem Tierchen ihr spielt – sie können auch morgen noch kräftig zubeißen...

kräftig unterstützen.

Die Steuerung der possierlichen Viecher ist fast schon zu einfach. Es gibt nur viel "Helden" und eine begrenzte Zahl von Bewegungsabläufen, so daß man schon bald alle Kampffarten ausgeschöpft hat. Wer von ernsthaften Prügelspielen verwöhnt ist, wird King of the Monsters viel zu einfach finden, aber jüngere Spieler haben hier eine Zeitlang ihren Spaß.

Die Monster sind groß, farbenfroh und schön anzuschauen - nur gibt es leider nicht mehr als vier davon. Die Power-Up-Methode ist originell, kann aber nur dreimal pro Spiel benutzt werden. Auch die witzige Spielidee hält nicht lange genug vor, um Dauerspaß zu bieten.

Beeindruckend sind dagegen die Animationen der Monster und ihre Laufangriffe. Doch es gibt nicht genug verschiedene Handlungsmöglichkeiten, und das Ganze wird schnell langweilig. Ein simples Turnier in acht Runden kann nicht lange begeistern und ist nicht mehr als durchschnittlich.

MUSKELPAKET

POWER ONE

Ihr beginnt als normaler Kraftprotz, aber bleibt es nicht lange...



POWER TWO

Grün und gemein kommt das Monster daher, und so



POWER THREE

Das Megamonster ist im Anrollen, räumt die Straßen!

PROTIP Sammelt so viele Power-ups wie möglich, um Euren Monster zu Kräften zu verhelfen.



KING OF THE MONSTERS



Würdet Ihr gerne einen Jaguar XJ220 besitzen? Es gibt nur 350 Stück davon - schade, denn es ist das größte Kraftpaket, das je eine englische Autofabrik verlassen hat. Über 300 Stundenkilometer und eine Beschleunigung, gegen die selbst unsere Sportautos alt aussehen, ist dieses Geschöpf ein Blickfang für Temporkontrollure - zumal es nur für Rennstrecken gedacht ist!

Ja, ich weiß, Träume sind Schäume, aber wer ein Mega-CD hat, darf zumindest hinter dem Joypad Platz nehmen und sich dem Jaguartraum hingeben. Euer einziges Ziel ist es, schneller als die anderen Yuppies auf der Strecke zu sein. Die Sache hat nur einen Haken: Die Jungs können mit ihren Wagen umgehen, Ihr müßt es erst schmerzvoll lernen...

PROTIP Ein guter Start ist alles. Verpatzt Ihr ihn, findet Ihr den Anschluß nicht mehr.

Eigentlich gibt es nicht viele gute Rennsimulationen auf dem Mega Drive. The Duel, Road Rash und Hard Drivin' sind Straßrennspiele, F-1 Grand Prix und F-1 Circus sind eher actionlastig, und Ferrari GP oder Fastest 1 sind einfach abgrundtief

schlecht. Eigentlich ragen nur Segas Super-Monaco-Module und EAs Lotus Turbo Challenge als echte Renner aus der Masse. Eigentlich eine Ironie, hat Sega im vergangenen Monat doch ein mittleres Landesbudget für Grand-Prix-Sponsoring ausgegeben.

Merkwürdig auch, daß Sega ein Rennspiel auf CD preßt, ein Medium, daß sich angesichts der mittelmäßigen Ausnutzung seiner Fähigkeiten schütteln muß. Gut, der Jaguar ist keine "Schaufelware", aber wer Lotus Turbo kent, fühlt sich hinter dem Jaguar-Steuer gleich wie zu Hause.

Die CD bietet eine ganze Reihe Optionen. Ihr könnt alleine oder zu zweit spielen, Grand Prix oder Welttournee fahren, üben oder die Strecken bearbeiten. Besonders die letzte Option ist sehr nützlich. Ihr könnt auch mit der Musik, der Streckenlänge und der Schaltung (Gang oder Automatik) herumspielen.

Nach ein paar (dringend anzurathenden) Übungsrunden könnt Ihr Euch an den richtigen Rennen versuchen.

Wie erwartet, ist das Spiel unglaublich schnell und der Wagen anfangs kaum zu beherrschen (daher die Trainingsmöglichkeit). Wahrscheinlich geht der Wagen so schnell ab, weil das Mega Drive sich nicht um die CD-generierten Musikroutinen kümmern muß. Auf jeden Fall fühlt es sich schneller an als Lotus. Allerdings könnte das auch an der tristen Grafik liegen: Fahrt mal aus Spaß in die blockartige Zuschauermenge - Ihr wedet wie von Gummi abprallen!

Jaguarist zweifellos besser als Lotus, hätte aber bestimmt auf ein Modul gepaßt. Als Werbung für das Mega-CD ist es völlig ungeeignet. Programmierer, gebt Euch doch endlich mal richtig Mühe mit dem CD!!



Was hat der nette Mensch mit meinem Rennen zu tun? Gar nichts!



Boxenstaps dauern ewig. Mit der lahmen Mannschaft könnte man kein echtes Rennen gewinnen.



Der Zwei-Spieler-Modus macht noch am meisten Spaß - wenn man es mit den anderen Möglichkeiten vergleicht.



Selbst als Letzter gewinnt Ihr noch ein kleines Preisgeld. Damit könnt Ihr Euren Wagen aufrüsten.



JAGUAR XJ220

SEGA ● PREIS n/v ● AUGUST

CD ZUGRIFF.....	Langsam
SPIELER.....	2
STUFEN.....	16
SCHWIERIGKEITSGRADE.....	1
BESONDERHEITEN.....	Speicheroption
KONTAKT.....	Sega
	040 / 2270961



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 75%
▲ Sehr abwechslungsreiche Strecken und gute Mahafahrweisen des Autos.
▼ Nichts Neues und keine Effekte, die das Mega Drive nicht auch zustande bringt.

MUSIK 80%
▲ Wie bei Out Run, gibt's auch hier 6 Musikrouten zur Auswahl.
▲ Gute Melodien für jede Stimmung, realistische Soundeffekte.

SPIELBLAUF 78%
▲ Mit dem Streckeneditor könnt Ihr die Pisten leichter oder schwerer (weitere Hindernisse) machen.
▼ Überausstilles Rennen. Kämpft Ihr gegen ein Hindernis, geschwind nichts weiter.

ANFORDERUNG 80%
▲ Die Welttournee ist hart, und einige Gegner sind extrem schnell.
▲ Auch der Grand Prix ist eine Herausforderung mit sehr vielen Gegnern.

PROSCORE
72%

Wenn Ihr eine Hyperversion von Lotus Turbo Challenge erwartet, werdet Ihr enttäuscht!



WOLFCHILD

SEGA ● PREIS n/v ● AUGUST

CD ZUGRIFLangsam
 SPIELER1
 STUFEN9
 SCHWIERIGKEITSGRADE3
 BESONDERHEITENn/v
 KONTAKTSega
 ☎ 040 / 2270961



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 70%

▲ Schöne, große Bilder mit guten Details und schöner Farbwahl.

▼ Den Speicherplatz einer CD hätte man besser ausnutzen können; es fehlt an Animationen und Abwechslung.

MUSIK 85%

▲ Tolle Sprachengabe im Intro und gute Soundeffekte im Spiel.

▲ Tolle, wenn auch etwas hintergründigere Musik in jedem Level

SPIELABLAUF 64%

▲ Viele Extras und reichlich Geldeinheiten, sich in Wolfchild zu verwandeln.

▼ Sonst das übliche Geschicklichkeitsspiel ohne Neuerungen.

ANFORDERUNG 90%

▲ Einige Mutanten sind harte Nüsse; durchweg viele Feinde.

▼ Drei Schwierigkeitsgrade strecken den Spaß für Anfänger und Profis.

PROSCORE

70 %

Die Programmierer sollten endlich die CDs ausnutzen, und nicht Spiele 1:1 vom Modul rüberschaufeln.



● Verschwindet! Ihr Verdacht wird nicht wieder erkennen, wenn ich erst während werde! Dies ist Sauls angenehmere Seite.



● Die kleinen Roboterfliege sind sehr hilfreich und bringen Saul in unerreichbare Höhen.



● Merkwürdige Endgegner gibt es hier! Auch dieser schräge Vogel ist nicht besonders nett.

Ein langes Intro erklärt die Zuchtversuche des Forschers und überläßt Euch dann den Optionen. Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad und die Zahl der Leben einstellen. Dann seid Ihr auf Euren animalischen Charme angewiesen.

In jedem der neuen Level müßt Ihr als Saul die Mutanten der Terroristengruppe ausschalten. In Menschengestalt ist es schwer, die



Biester zu erledigen. Habt ihr aber genug Energie, könnt Ihr Euch in Wolfchild verwandeln, der die Gegner spielend zerlegt.

Es gibt auch andere Extras. Eine Plasmakugel fegt Gegner weg, Smart-Bomben pusten gleich den ganzen Bildschirm frei.

Obwohl die Geschichte ziemlich actiongeladene ist, bewegt sich die Hauptfigur langsam und zögernd. Saul kann nur wenige Bewegungen ausführen, springen und zuschlagen. Steht er zu nahe bei einem Monster, kann er es nicht töten.

Angesichts der Möglichkeiten des Mega CDs ist die Grafik schwach. Einige Landschaften sind zwar schön detailliert, aber was zu sehen ist, könnte das Mega Drive genauso darstellen. Immerhin bedeuten neue Levels, daß Ihr das Spiel nicht in einer Sitzung lösen werdet.

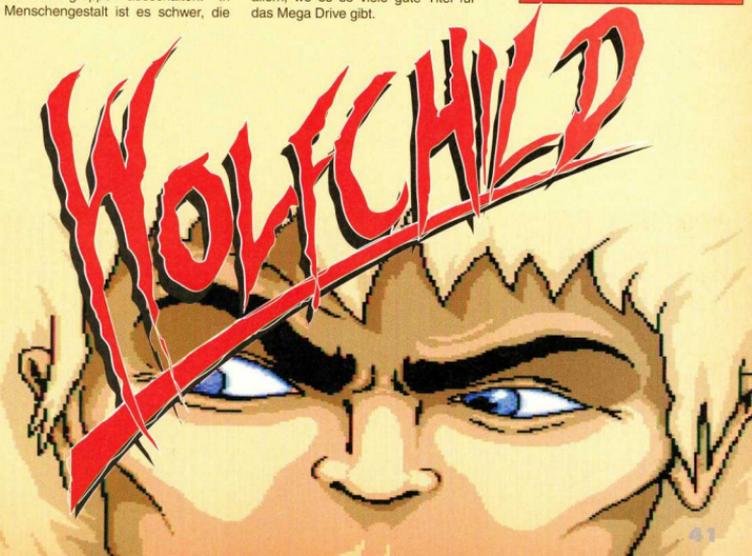
Insgesamt ist Wolfchild nur ein durchschnittliches Geschicklichkeitsspiel mit Prügelementen. Optik und Spielbarkeit rechtfertigen die Geldausgabe wirklich nicht – vor allem, wo es so viele gute Titel für das Mega Drive gibt.

Dr. Kal Morrow ist einer jener verrückten Wissenschaftler, die mit der menschlichen Form experimentieren – und er hat Erfolg. Morrow hat einige Tiere mit Menschen gekreuzt. Die Ergebnisse laufen mit menschlicher Intelligenz und tierischer Kraft durch die Welt, sind natürlich hervorragende Kampfmaschinen und streng geheim gehalten worden.

Saul, Kals Sohn und erstes Opfer besucht eines Tages das Labor und findet seine Mutter tot in einer Blutlache. Eine Aufnahme zeigt die Entführung seines Vaters durch eine Terroristengruppe. Saul macht sich auf die samtweichen Profen, um aufzuräumen...

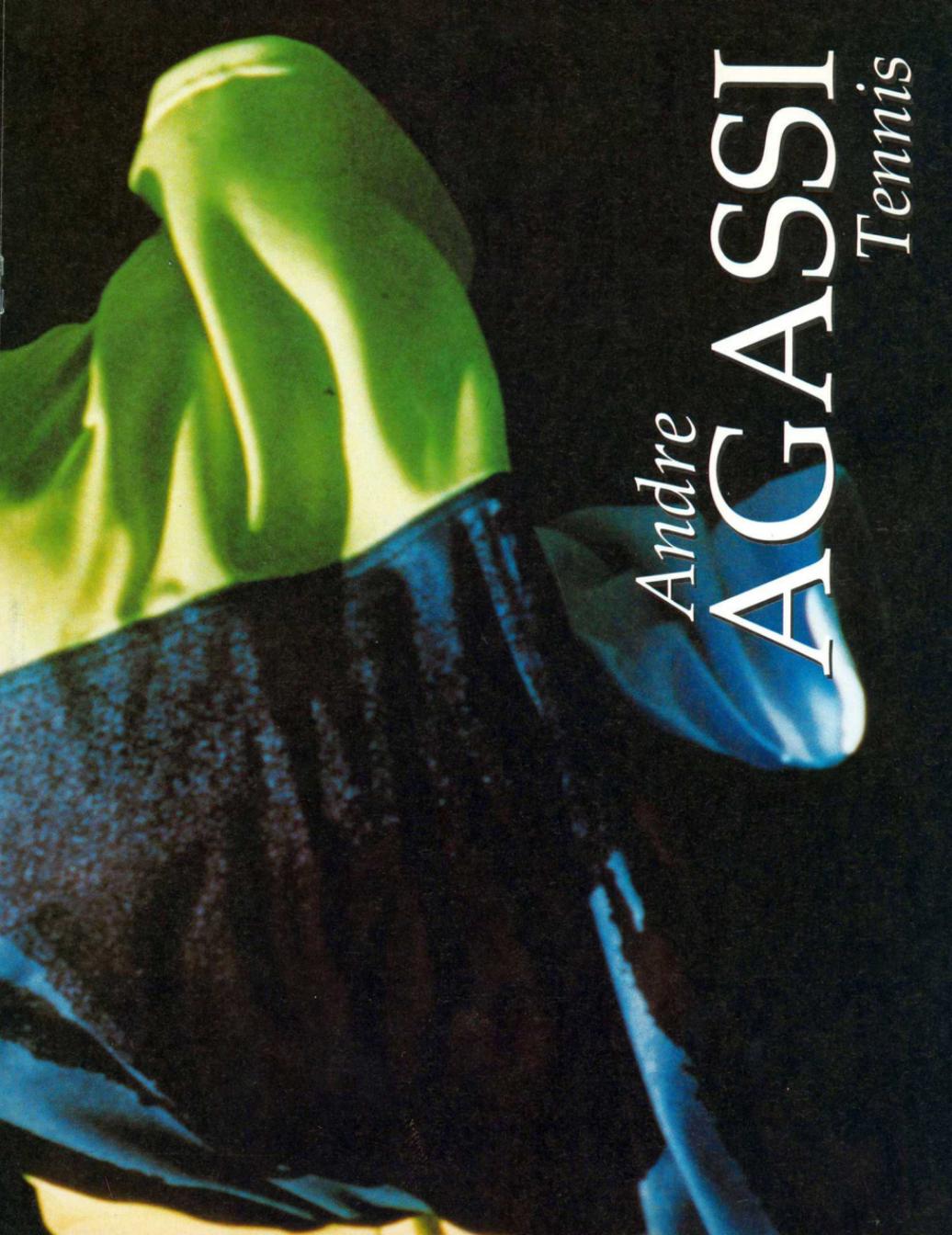


PROTIP Zerstört sämtliche Blöcke und Kapseln, die Ihr seht, damit Euch keine Extraleben oder -waffen entgehen.





SEGA
pro



Andre

AGASSI

Tennis



CYBORG JUSTICE

SEGA ● DM120 ● JUNI

FORMAT 8Mbit
SPIELER 2
STUFEN 8
SCHWIERIGKEITSGRADE 3
BESONDEHETEN n/v
KONTAKT Sega
 & 040 2270961



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 78%

▲ Die butterweich animierten, großen Sprites sind beeindruckend.
 ▼ Alle Robotgegner sehen sich ähnlich – sehr einfältig.

MUSIK 75%

▲ Ein guter Versuch realistischer Effekte, aber es gibt nicht genug davon.
 ▲ Wenn ihr nur hirnloses Gummireis mögt, kommt ihr auf Eure Kosten.

SPIELABLAUF 70%

▲ Hunderte von Ersatzzilen mit unterschiedlicher Wirkung stehen zur Wahl.
 ▼ Der Ablauf ist öde – laufen, schießen, töten bis zum Abwinken.

ANFORDERUNG 68%

▼ Alles unterhalb der schwersten Stufe lohnt nicht.
 ▼ Unendlich Continues sind bis so einem monotonen Spiel eine schlechte Idee.

PROSCORE
68 %

Selbst absolute Schlägerfans werden hier gelangweilt...

Eines fernem Tages in der Zukunft ist die Raumfahrt allfällig, und intergalaktische Highways werden schon vom Star bedröht. Hinter jedem Raumschiffsteuer sitzt ein Cyborg – und einer von ihnen macht eine Bruchlandung auf einem nahegelegenen Planeten.

Der Pilot, Fahrer Nr. 127, überlebt den Aufprall, konnte sich aber nicht mehr vom Fick bewegen. Ein paar üble Aspekte in Gestalt anderer Roboter wehten ihn aus und schickten seine Seele gen Robotenhimmel.

Ewas ging aber schief! Seine Erinnerung war nicht völlig gelöscht, und es scheint, als hätte Nr. 127 eine ziemlich bewegte Vergangenheit...

Nach dem sauberen, spannenden Intro sind die Ereignisarten an das Acht-orspektakel hoch. Superfuturistische Szenen und tolle Figuren stimmen gut auf das Spiel ein, ihr könnt bei den Optionen zwischen dem Actionmodus wählen, den Schweregeleisrad und die Zahl der Leben bestimmen, und Euren Cyborg festlegen. Im Body Shop läßt sich das Äußere Eures Kampfgerätes bis ins Detail ändern – 216 Varianten gibt es insgesamt!

Wenn alles gehen – und rasend schnell die Szenen herein – und rasend schnell wird man böse enttäuscht. Was sich so toll



Selbst der Drogenfick, verdorrten Sie sich nicht hoch, muß für sich zumverweilen und weiteKampfen, sonst entkommen für dem

arlig, artet in einen stumpfen Prügeltore von Streets of Rage aus – nur, daß es weniger Bewegungen, Grafiken und Spielablauf gibt! Sinnkangewillig wird das Ganze vor allem durch die ungeliebliche Ähnlichkeit der Robo-Kochoren, gegen die ihr Euch durchzusetzen müßt. Ein Metallhelm gliedert dem ardegen und lohnt kaum die Ersatzzile, die er nach seinem Tod für

Euch hinterläßt. Wenn ihr Euren Kämpfer von vorneherein gut zusammenstellt, habt braucht ihr die Extras nicht einmal!

Normalerweise erhöht ein Duellmodus den Spaß eines Prügelspiels um das zehnfache. Hier könnt ihr aber auch nur zusehen, wie es Eure Freunde erwisch – ein ödes und zweifelhaftes Vergnügen. Schade, daß der Spielablauf so begrenzt ist, denn die Programmierer hatten offenbar viel Gelegenheit an den Grafiken zu feilen. So schöne Landschaften und tolle Animationen – und dann an so ein mittelaltiges Spiel verschwendet! Die Musik bemüht sich knapper, für Stimmung zu sorgen, doch wie wir wissen, genügt Mühe allein nicht. Der stumpfe, stampfende Rocksound überdöhnt die mickrigen Soundeffekte und geht nur noch auf die Nerven.

Cyborg Justice ist eine weitere Variante des alten Prügelspiels, aber nichts geht ohne eure gepöhlte Runde Streets of Rage...

PROTIP Stell Euch die Abblücker'seinst wieder für für 10 Sekunden geläutert und seid völlig wertlos!





pro TIPS

Bereitet Euch auf eine Tips-Explosion vor! Diesen Monat Bringen wir jede Menge Super-Tips für Eure Sega-Konsolen. Wir machen uns über Chuck Rock und James Pond auf dem Mega Dive her; für Besitzer eines Master System haben wir uns Lord of the Sword und Double Dragon vorgenommen. Nur Segapro bringt Euch jeden Monat diese Art der "Spielberichterstattung"! Zu Beginn findet ihr auf den nächsten beiden Seiten die Tips, die Ihr eingesendet habt - und wenn Ihr genau hinseht, werdet Ihr entdecken, wie Ihr Software für Euer Sega - System gewinnen könnt. Genug geredet...



MEGA DRIVE

Chuck Rock	46
Super Fantasy Zone	46
Alex Kidd III	46
Ecco The Dolphin	64
World Of Illusion	47
Lucky Dime Caper	47



MASTER SYSTEM

Transbot	46
R-Type	46
Masters Of Darkness	58
Land Of Illusion	50



LEGENDE

- X = Start
- E = Extra (Punkte)
- ♥ = Energie
- ! = 10,000 Punkte-Bonus
- S = Stein
- GS = Großer Stein
- X = Sauvier, die Chuck helfen (wipp - kroko, Trampolin - sauvier)
- A = Aufzug
- U = Unbesiegbare Gegner

Bleibt auf dem untersten Boden (nicht auf die Plattformen hüpfen!) und geht nach links bis zum ende des Bildschirmrands.

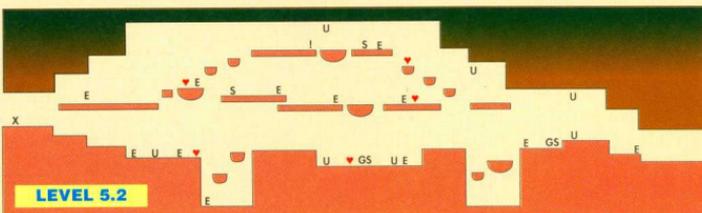
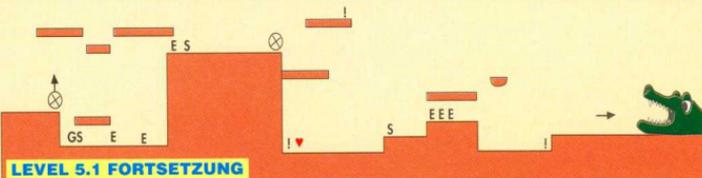
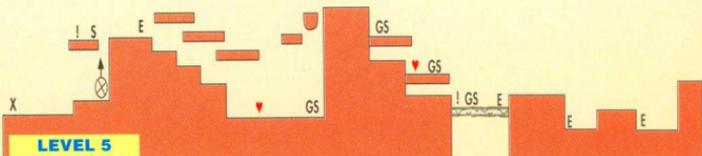
Rumdrehen und Tim näher - Kommen lassen. Dann einfach Schlingen und das war's! vorich: "steigt ihr auf die oberste platform, werdet ihr aufgefressen, auf mittleren gilots Tims Föuste zu spüren..."

Gegner LEVEL 5



← TIM

Chuck



SUPER FANTASY ZONE

Mega Drive
1. So könnt Ihr Level überspringen: Pausiert das Spiel, indem Ihr Start auf Joypad 1 drückt. Drückt nun B auf Joypad 2, während Ihr außerdem noch unten links und Start drückt. Das Wort "Pass" erscheint auf dem Bildschirm. Wenn Ihr nun C am 1. Joystick drückt, seid Ihr im zweiten Level.

2. Die Level ohne Gegner: Geht in den Pause Modus und drückt am 2. Joypad C, während Ihr die Richtungstaste nach links unten und Start drückt. Wenn Ihr jetzt ins Bild zurückkehrt, sind alle Basen zerstört.

3. So bekommt Ihr mehr Geld: Pausiert das Spiel. Drückt Taste A auf Joypad 2 während Ihr gleichzeitig unten-links und Start drückt. Wenn Ihr jetzt weiterspielt, habt Ihr 99999999 Gold.

4. So findet Ihr versteckte Musikin: Wenn Ihr im Titelbild ständig A, B, C und Start drückt, hört Ihr die Originalmusik von Fantasy Zone.

Max Melchert. Lübeck

Sonstige Tips

Das 8. und letzte Kartenteil findet man im Schloß, wenn man in den dritten Stock geht. Sich dort vor eine Uhr stellen und mit der Leiter hinaufklettern. Alex Kidd verstellt dann die Uhrzeit und schon habt Ihr das letzte Kartenteil. Verlassen kann Alex Kidd das Schloss im 6. Stock auf der linken Brücke mit einem Flugdrachen.

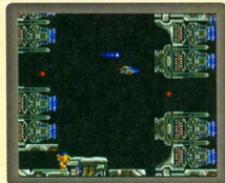
ALEX KIDD III

In die Stadt, in die Alex Kidd kommt, nachdem er durch den Wald gelaufen ist, braucht er nichts einzukaufen. Besser ist, wenn er zum ersten Torwächter geht und ihn anspricht. Der läßt Alex Kidd dann durch, aber nur zu jeder vollen Stunde. Danach muß der mutige Held nochmals durch einen Wald, in dem es nur so von Ninjas wimmelt. Danach ist das Spiel beendet. Passwort: JdnYsLmKQY1054.

R-TYPE

Bei diesem Spiel gibt es einen geheimen Level. In der Mitte des vierten Levels tauchen am oberen Rand zwei Säulen auf. Man muß nun mit dem R-9 zwischen den beiden Säulen fliegen. Jetzt heißt es

abwarten, bis ein rotes Alien rechts vom Raumschiff schwebt. Nun steuert man das Raumschiff mit dem Heck gegen die linke Säule - in genau demselben Augenblick muß allerdings auch das Alien das Raumschiff gegen die Säule drücken.



TRANSBOT

Kurz nach Einschalten der Konsole Knopf 2 von Joypad 1 gedrückt halten. Nun werden Extras aktiviert. Punkt 1: zehn Leben/Punkt 2: Extrawaffen für immer!

Punkt 3: kein Energieverlust/ Punkt 4: Verlangsamt die Rotation der Waffenwahl.

Tips zu Alex Kidd III, R-Type und Transbot vom Double Trouble Fan-Club, Berlin

WORLD OF ILLUSION

2-Spieler-Modus

Level 1

Kämpft Euch bis zu den Wippen durch. Katapultiert Euch gegenseitig hoch und holt den anderen mit Hilfe von Button A hoch. Kämpft Euch weiter nach rechts durch. In der Mine sollte Mickey stets vorne gehen, weil er Donald durch die engen Gänge ziehen kann. Auf dem Wagen müßt Ihr abwechselnd nach unten drücken, damit Ihr beschleunigt. Im Spinnenabschnitt müßt Ihr aufpassen, denn die Netze sind nicht sehr stabil, also nicht lange auf einem Netz stehenbleiben.

Der Level-Wächter ist einfach zu besiegen. Wartet einfach drauf, bis er runterkommt und bekämpft ihn.

Level 2:

Auf dem Teppich ist es sehr gefährlich, denn Ihr könnt keine Feinde besiegen. Also müßt Ihr ihnen ausweichen, auch den Wirbeln. Im nächsten Level-Abschnitt müßt Ihr wieder aufpassen, denn einige Wolken lösen sich auf. Wenn Ihr es geschafft habt, wartet der nächste Abschnitt auf Euch. Dieser ist voller Feinde. Bei den Endgegnern sollte sich jeder auf eine Seite stellen; wartet, bis sie sich in Steine verwandeln und besiegt sie.

Level 3:

Schmittet nach rechts, bis Ihr zu den Blasen kommt. Wartet, bis die Muschel kommt und die Blasen auflieft. Nun könnt Ihr vorbei, nach dem zweiten Blasen rechts weiter und dann nach unten. Ihr gelangt zum Levelausgang, kämpft Euch bis zum Wagen durch. Benutzt ihn. Am Ende des Levels setzt Euch die Decke unter Druck. Rennt um Euer Leben mit Button A. Im nächsten Abschnitt sind Risse im Boden, wenn Ihr drüber läuft. Der Ausgang zum Endgegner befindet sich ganz rechts unten. Der Endgegner läßt lange auf sich warten und wenn er springt oder über den Boden schwimmt, müßt Ihr ihn bekämpfen.

Level 4:

Seid vorsichtig bei den Geschenken! Geht am besten den oberen Weg. Laßt Euch am Ende des Stützpunktenlevel durch den Gelee fallen und Ihr erreicht den Endgegner.

Die Hexe ist leicht zu besiegen: Springt einfach hoch und werft das Zaubertuch.

Level 5:

Kämpft Euch bis zu den Würfeln durch. Springt auf den letzten Würfel, um in den Bonus-Level zu gelangen. Dann springt auf alle roten Würfle, damit sich die Tür zum Fragezeichenraum öffnet, probiert alle Türen aus, indem Ihr beide gleichzeitig vor einer Tür steht und beide nach oben drückt. Wenn Ihr im Schloss seid, ist es fast geschafft. Kämpft Euch nach rechts und bis zu den Vorhängen durch. (Vorsicht: die Hexe macht Löcher in den Boden). Springt auf den Schalter, damit die Vorhänge beleuchtet werden. Kämpft Euch jetzt weiter durch den Level, bis Ihr zu Kater Karlo kommt.

Bei Kater Karlo teilt Ihr Euch die Arbeit am besten auf. Einer geht die höchsten Blöcke und schleudert ihm die Zauberenergie ins Gesicht bis er kaputt ist. Der andere kümmert sich um die Geister.

N. Affringhaus, Neuenrader

DONALD DUCK AND THE LUCKY DIME CAPER

Runde 1:

Beim Endgegner (Bär) müßt man sich nur in die Mitte des Bildes begeben und mit dem Hammer ununterbrochen zuschlagen.

Runde 2:

In dieser Runde führen Abstürze zu Unterrassenhöhlen, die man leicht durchschwimmen kann. Der Endgegner (Löwe) ist wie folgt zu besiegen: Man stellt sich links ins Bild und wartet bis der Löwe auf einen zukommt. Kurz bevor er einen trifft, springt man in die Luft und schon hat man einen Treffer gelandet.

Runde 3:

In dieser Runde kann man sehr einfach seine Leben aufbessern. Am Anfang der

B- Runde springen aus einem gelben Kasten Figuren. Man müßt sich nur unter den Kasten stellen und nacheinander die Figuren zerstören. Jede Figur hinterläßt ein

Symbol, meist sind es Extra-Leben. Diesen Trick wendet man so lange an, bis man seine drei Leben aufgebessert hat. Ein Stück weiter ist noch so ein Kasten. Der Endgegner müßt mit vier Treffern auf die Statue außer Gefecht gesetzt werden.

Runde 4:

In der D-Runde sollte man die Treppe hinaufgehen, um das 1UP (Extraspieler) zu bekommen.

Beim Endgegner (Vogel 1.) müßt man zuerst links warten, bis der Vogel auf einen herunterstößt und kurz bevor er einen trifft, mit dem Hammer zuschlagen. Das Ganze müßt dann auf der gegenüberliegenden Seite wiederholt werden, insgesamt 4mal.

Runde 5:

Beim Endgegner (Vogel 2.) braucht man nur auf die Schlinge zu springen. Nun ist man in der selben Höhe wie der Vogel und kann ihn leicht treffen. Diesen Vorgang wiederholt man so oft, bis der Vogel abstürzt.

Runde 6:

Im A-Teil nur springen, wenn der Wind von links kommt. Den Endgegner (Vogel 3.) schlägt man am leichtesten, wenn er einen Eisblock beschleut. Die Eisblöcke am besten immer gleich zerstören.

Runde 7:

Von den hervorgehenden Plattformen immer so bald wie möglich abspringen. Aufgepasst: Die Bilder von Gundel fallen runter und die Kerzen in den verschiedenen Räumen tropfen. Ein Wachstropfen ist tödlich!

Gundel ist nur durch gezielte Schläge auf ihre Glaskugel zu erledigen. Achtung: Von den Seiten kommen Blitze und von oben Kugeln, denen man durch Hin- und Herlaufen ausweichen kann.

Von Marc Ross, Bischofsgrün

Der Gewinner des Tips des Monats gewinnt ein Modul seiner Wahl!

Schreibt an: SegaPro
Lesertips, Postfach 101 905,
WV-4630 Bochum 1.

COMPUTER KUDAK



Holbeinstraße 2-4
2350 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

SEGA MEGA DRIVE

HARDWARE deutsch	
Grundgerät MD 16 Bit ohne Spiel inkl. 1 Control Pad	DM 199,00
Grundgerät MD 16 Bit inkl. 2 Control Pads + Sonic Magnum Set	DM 269,00
Magnum Set	DM 360,00

SOFTWARE deutsch	
Another World dt.	DM 112,00
Cool Spot dt.	DM 112,00
Double Clutch dt.	DM 112,00
Mc Donald's Global Gladiators dt.	DM 112,00
Turtles dt.	DM 112,00
X-Men dt.	DM 91,00

ZUBEHÖR deutsch	
Action Replay	DM 149,00
Mega Fire Control Pad	DM 46,00

SEGA MASTER SYSTEM II

HARDWARE deutsch	
Grundgerät MS 16 Bit inkl. 1 Control Pad + Alex Kidd 1	DM 140,00
Grundgerät MS 16 Bit inkl. Alex Kidd 1 + Sonic the Hedgehog + 1 Tennis-Spiel + 2 Control Pads	DM 190,00

SOFTWARE deutsch	
4 in 1er dt.	DM 81,00
Mc Donald's Global Gladiators dt.	DM 81,00
Rainbow Island dt.	DM 81,00
Streets Of Rage dt.	DM 91,00
Tecmo World Cup Soccer dt.	DM 81,00
Wonderboy in Monsterworld dt.	DM 81,00

ZUBEHÖR deutsch	
Control Pad	DM 19,00
Infrared Joypad	DM 73,00

SEGA GAME GEAR

HARDWARE deutsch	
Grundgerät GG Plus inkl. Netzteil + Sonic the Hedgehog	DM 290,00
Grundgerät GG 4 Fun inkl. 4 Spiele	DM 240,00

SOFTWARE deutsch	
Double Dragon 2nd dt.	DM 81,00
Mc Donald's Global Gladiators dt.	DM 81,00
Mickey Mouse - Land Of Illusion dt.	DM 81,00
Super Space Invaders dt.	DM 71,00
Tales Spin dt.	DM 81,00
Tom & Jerry dt.	DM 71,00

ZUBEHÖR deutsch	
Battery Pack	DM 82,00
Wide Game	DM 36,00
TV-Tuner	DM 119,00

IHRE VORTEILE

- TOP - PREISE !!

- Alles deutsche Versionen
- 1 Jahr Garantie auf Hard- + Software
- Lieferung auf Rechnung
- Keine Nachnahmegebühr
- Versandkosten pro Zusendung DM 6,95
- Vorbestellungen für Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
- Weitere Spiele und Zubehör entnehmen Sie bitte unserer Gesamtpreisliste, die Sie gegen DM 1,- Rückporto anfordern können
- Sammlerbesteller sparen Versandkosten und helfen durch geringeren Anteil von Verpackungsmaterial, die Umwelt zu schonen
- Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten



SEGAPRO IM ABO MIT TOLLEM T-SHIRT-ANGEBOT!

Abonniere jetzt und
bezahle nur DM 5,85 pro
Heft anstatt DM 6,50!

UND

Du bekommst ein
SegaPro-T-Shirt –
umsonst!

- SegaPro ist 100% farbig – eine der buntesten Zeitschriften des Universums
- Es ist total actiongeladen – bei SegaPro ist richtig was los
- SegaPro informiert zuverlässig über alle Spiele für die Sega-Konsolen sowie Hardware und bringt News aus Deutschland, den USA, Japan und Großbritannien. Wenn's in SegaPro nicht steht, passiert's nicht!
- ProTips sind Anleitungen zu den beliebtesten Spielen – und was für welche! Echte Screenshots, um Dir Schritt für Schritt zu helfen. Damit macht Dein Spiel erst richtig Spaß!

SEGAPRO ABONNEMENT-FORMULAR

Ich halt's nicht mehr ohne mein SegaPro T-Shirt aus – Ich möchte SegaPro ab sofort zum Jahrespreis von

- DM 70,20 (Deutschland)
 DM 99,20 (Europa)
 DM 128,20 (Rest der Welt)

für 12 Ausgaben abonnieren.

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

- Durch Bankeinzug
BLZ
Geldinstitut
Konto-Nr.
- Per Scheck (muß dem Kupon beiliegen)
(Auszustellen an: SegaPro)
Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)
Datum

Bitte schicken Sie mir SegaPro an folgende Anschrift (Dies ist meine aktuelle Adresse, Änderungen teile ich umgehend mit):

VORNAME / NAME
STRASSE / HAUSNUMMER
PLZ / ORT

1. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)
Datum

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift:

2. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)
Datum

Und jetzt? Schicke diesen Coupon an folgende Anschrift und freue Dich auf SegaPro:

SegaPro Abo-Service
Paragon Publishing Ltd
Postfach 101905
4630 Bochum 1



Wieder einmal hat Disney es geschafft: Auch in seinem zweiten Spiel auf dem Master System macht Mickey eine fantastische Figur. Das Jump-'n'-Run ist so gelungen und komplex, daß wir Euch unsere in langen Sitzungen erspielten Tips nicht vorenthalten wollen. Hier erfahrt Ihr die Schwachstellen der Endmonster, Lagerstätten von Extraleben und Fundorte der Zauberbohnen!

ERSTER TEIL

MASTER SYSTEM

LAND ILLUS



WALD

Ein guter Einführungslevel, in dem aber einige Gefahren lauern. Überall treiben sich Schlangen und Spinnen herum, die sehr schnell auftauchen. Ihr könnt sie mit einem Steinwurf oder Poschlenzer erledigen.

Es gibt viele Schatzkisten. Meistens liegen darin Gold- oder Kuchenstücke. Ein Stück Kuchen gibt Euch ein Sternchen voll Energie zurück; das Gold erhöht Euer Punktekonto. Die M-Töpfe könnt Ihr als Waffe oder als Treppenstufe gebrauchen. Gegen levelende kommt Ihr zur Schlinge. Hebt den Apfel auf und werft in ihr ins Maul. Jetzt könnt Ihr flugs über die Schlangenbrücke laufen. Sammelt den Schlüssel ein und laßt Euch durch die auftauchende Tür hinein.

SEE

Benutzt so oft die möglich die versteckten Luftkammern, damit Ihr nicht ertrinkt. Wenn nur noch ein, zwei Trische Luft auf dem Anzeiger sind, solltet Ihr in eine luftthaltige Höhle schwimmen. Wenn Ihr den Schwimmknopf losläßt, könnt Ihr jetzt den Luftpegel auffüllen.

In den ersten Abschnitten müßt Ihr den Stacheln ausweichen und versuchen, die Bodenstacheln nicht



★ Ein Schlüssel bedeutet immer, daß das Levelende nah ist. In diesem Fall müßt Ihr den Fisch erledigen und noch oben



★ Klein und niedlich, die Spinne! Nicht doch. Greif lieber den Topf und macht Euch schnell davon!



zu berühren. Nutzt den sich ändernden Wasserstand, um in Sicherheit zu schwimmen oder über Feinde zu springen.

Rempelt die Blöcke am rechten Seeufer an, damit Ihr ein Stockwerk tiefer fallen könnt. Wegen der starken Strömung könnt Ihr den Level nicht in einem Rutsch durchqueren. Schwimmt in der mittleren Höhle nach oben und wartet, bis die Strömung vorbei ist. Dadurch holt Ihr



★ Wenn Ihr wartet, bis das Wasser seinen höchsten Stand erreicht hat, könnt Ihr mühelos über die Stacheln hinwegspringen. Unter der Lücke können sich Extras oder Bösewichte befinden... Ein weiterer Sprung zur rechten Zeit hilft Euch über das Stachelmeer hinweg.

auch Luft. Schwimmt dann ganz nach rechts und durch die Tür am Ende.

Schwimmt hoch und nutzt das ansteigende Wasser, um Stacheln und Feinden auszuweichen. Ganz rechts ist anscheinend eine Sackgasse. Lauft nach links und springt in das Wasserloch. Weicht dem Monster aus und nehmt einen Block mit. Schmeißt denn Block auf das Monster, und der Schlüssel zum Ausgang erscheint. Die Tür ist jetzt am Ufer sichtbar.

BLACKSMITHS SCHLOß

In diesem Feuerlevel müßt Ihr Euch schnell entscheiden und bewegen. Die Flammen sehen zwar harmlos aus, verfolgen Euch aber, sobald Ihr sie gestört habt. Springt über das Feuer, räumt Blöcke aus dem Weg und lauft um Euer Leben. In dem flachen Wasserloch liegen einige Extras in Schatzkisten.

Hüpf auf Sprungfedern oder von Blöcken aus nach oben. Wenn Ihr



★ Bleib cool, dann erreichst Ihr das sichere Ende dieses Abschnitts. Dort wartet der Drache, aber vorher versuchen noch jede Menge kleinerer Monster Ihr Glück an Euren Wänden. Sammelt die Extras aus den Truhen und stimmt die Sprünge gut ab.



OF SION

**ACTION
REPLAY CODES**

00C0 9F03
Unendlich Leben

00C0 9902
Unendlich Herzen



★ Rote Sterne erhöhen Eure Herz-Tragkraft. Nieder mit der Energieliste!



★ Mit den Blöcken könnt Ihr zwar kein Feuer löschen, aber dank der Leiter entkommt Ihr dem sicheren Tod.



zur zweiten Kammer kommt, findet Ihr ganz rechts einen Stern, dann kommt Ihr in eine Kammer, die Ihr mit mehreren Sprüngen überqueren müßt. Die erste Plattform bewegt sich nur hoch und runter, aber die zweite fällt nach unten. Wartet, bis sie wieder auftaucht und springt dann rüber.

Jetzt seid Ihr im letzten Teil des Schlosses und seid fast für den Wächter bereit. Tötet den Feind mit dem Block, springt auf die Plattform und über die anderen Monster hinweg bis zum Ende. Hinter der Holztür lauert der Endgegner des Levels, ein Drache.



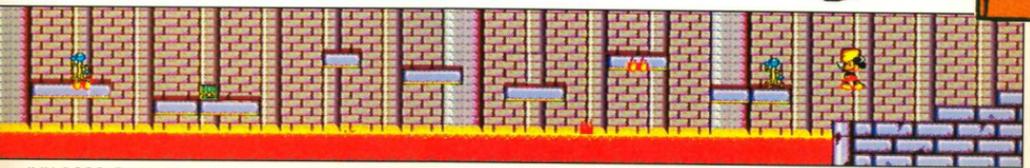
OBERMOTZE

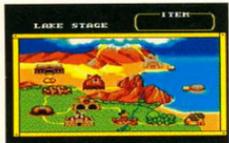
Hier sind die drei Endgegner, denen Ihr in den ersten acht Levels begegnet.

★ **Drache**
Den Drachen (nicht mit Elliott, dem Schmunzelmonster, zu verwechseln!) findet Ihr am Ende von Blacksmiths Schloß. Tötet ihn, indem Ihr die herumliegenden Blöcke aufhebt und ihm an den Kopf werft. Nach drei Treffern ist das rote Untier besiegt. Paßt aber auf seine Feuerhülle auf, die im Raum umherspringen und Euro Energie anzapfen.

★ **Lachen**
Greift die herumspringenden Karten dreimal mit gezieltem Poschlenker an - aber nicht, wenn sie gerade von einer Seite des Screens zur anderen fliegen. Berührt Ihr sie während des Seitenflugs, verliert Ihr nur Energie und könnt sie nicht verletzen.

★ **Felsblock**
Vermeidet jede Felsberührung. Trifft Ihr auf eine Wand, fällt ein Block herunter. Springt auf ihn, damit er sich nicht bewegen kann. Hebt den Block hoch und werft ihn dem Felsen ins unverschämte Grinsen. Nach drei Treffern ist dem Felsen nicht mehr zum Lachen - und Ihr bekommt das Seil zur Belohnung..





ÜBERFLUTETER SEE

Wieder einmal treibt es Euch zum Seengebiet, aber jetzt ist es überflutet und ziemlich gefährlich. Auch jetzt müßt Ihr auf Euren Luftpegel achten. Füllt ihn in der mittleren Höhe auf und sucht ganz rechts oben nach dem Stern-Extra.

Sammelt immer die versteckten Extras aus den Schatzkisten ein. Weicht den Monstern aus und verläßt den Abschnitt durch die Tür am linken Seeufer.



Der Ausgang aus dem überfluteten See findet Ihr leicht. Ein mächtiger Schrumptfrank wartet auf Euch!



WINZIGE HÖHLE

Mickey kann sich jetzt nach Belieben vergrößern oder schrumpfen. Dadurch kann er in den niedrigen Höhlen frei herumlaufen. Im Hintergrund liegt ein getrennter Weg, auf dem Ihr den Ausgang erlernt. Haltet Euch nach rechts oben, bis Ihr



Der arme Mickey hat einen Schluck zurecht des Schrumptfranks ink. Haltet Euch vor den Monstern.

an eine Sackgasse kommt. Erledigt die Monster und sammelt die Extras wie üblich. Drückt das Joypad nach oben. Mickey fällt dann runter, aber in einen anderen Gang. Nach links geht es zum Ende des kurzen, einfachen Levels.



BLUMENWIESE

Auch die Wiese ist klein. Springt auf den Blütenblättern von einer Blume zur anderen und meidet die stacheligen Büsche am Boden. Schwebende Blätter und Löwenzahnblüten helfen Euch, Lücken zu überqueren. Lauft ganz nach rechts und öffnet die letzte Blume, indem Ihr einen Block gegen sie werft. Mit dem Schlüssel öffnet Ihr die Tür zum nächsten Level.



Schneuzt auf einer Rosenblüte über die Fliegenfellen hinweg. Ein falscher Schritt, und Ihr werdet zum Anfang zurückgeschleudert!

SPIELZEUGWERKSTATT

Aus dem ersten Abschnitt kommt Ihr, wenn der M-Block auf dem Schaller liegt, der die Tür offenhält. Meidet oder erledigt die Monster auf dem Weg nach unten. Die Wasserpistolen können als Stufen benutzt werden. Hinter dem Ausgang ist nichts außerderben Knüfeln, wenn Ihr die Boxhandschuhen begegnet.

Geht weiter zum Ende des Abschnitts und durch die halb versteckte Tür.

Der nächste Teil des Levels besteht aus einer Riesenklauiatur. Ihr müßt über die Tasten gelangen und dabei den Monstern ausweichen oder ihr Killerdasein beenden. Vorsicht vor den Noten: Werden sie getroffen, spalten sie sich in zwei Noten!

Wenn Ihr den letzten Abschnitt

ITEMS Faß

Ihr könnt Fässer nach Gegnern werfen oder sie als Stufen zu höheren Plattformen benutzen. Werft ein Faß einfach an seine Bestimmungsstelle und steigt darauf.

Geflügeltes Faß

Wenn Ihr Euch an einem geflügelten Faß festhaltet, könnt Ihr für kurze Zeit fliegen.

Springfeder

Hüpft darauf, um höher gelegene Plattformen und Vorsprünge zu erreichen.

Schlüssel

Sind nur nützlich, um Türen zu öffnen.



Lampe

Eine geniale Erfindung die Euch in dunklen Höhlen heimleuchtet. Lampen können auch als Geschloß oder Trittschneide mißbraucht werden.

Uhr

Wenn Ihr eine Uhr aufhebt, friert jede Bewegung um Euch ein.

Baumstamm

Auf einem Stamm könnt Ihr sicher durchs Wasser gleiten. Steuert dabei mit dem Joypad.

Blöcke und Felsen

Liegen überall herum. Sind hervorragende Monsterkiller und Trittschneide.



Enemies

Manche Gegner frieren nach dem ersten Treffer ein. Ihr könnt sie dann aufheben und wegwerfen. Die meisten Monster lassen sich durch Poschwendung oder Bewerten aus dem Weg schaffen. Einige haben aber mehr als einen Treffer aus.

betreten, erscheint der Schlüssel zum Ausgang. Benutzt den Schlüssel erst, um zur höheren Plattformen zu kommen, indem Ihr ihn gegen die Wand lehnt. Tretet dann auf den Knopf, um den Greifer zu bedienen. Habt dem Schlüssel hoch und laßt ihn auf Eure Plattform fallen. Nehmt den Schlüssel und lauft zur Tür. Sie öffnet sich von selbst und laßt Euch zum Wächter dieses Levels vor – einem Satz Spielkarten.

hoch. Wenn Ihr zu den Stufen kommt, werft den Topf hinauf. Dann laßt Ihr den Topf fallen und benutzt ihn, um auf die oberste Plattform zu kommen. Dort müßt Ihr nach rechts laufen.

Geht durch die Tür und in den letzten Levelabschnitt. Ihr müßt beim Fallen durch die Gänge den Stacheln ausweichen und Blöcke aus dem Weg werfen! Bleibt der Weg versperrt, holen die Stacheln Euch ein und sorgen für schlimmen Energieverlust. Sammelt unterwegs alle Extras ein. Am Ende des Ganges wartet der Riesenteufel. Habt Ihr ihn erledigt, bekommt Ihr das Seil. Damit könnt Ihr in den Steilküstenlevel klettern!



PALASTRUINEN

In den Ruinen müßt Ihr das Seil finden. Ohne es könnt Ihr den Level mit der Steilküste nicht betreten. Das Seil gibt's aber erst, nachdem Ihr den harten Endgegner besiegt habt.

Springt über die mit Stacheln versehenen Löcher und meidet oder erledigt die Monster. Wenn ihr mit einem Poangriff auf die springenden Blöcke hüpf, explodieren sie und schaffen Lücken, durch die Ihr schlüpfen könnt. Klettert die Stufen hoch und weicht den Blasen des Drachen aus.

Laßt die Blöcke oben explodieren und springt durch die Lücke. Lauft weiter nach links und nehmt den M-Topf mit. Schleppt ihn die Plattformen



Kürbisbälle als Komikzoffler machen den Aulenhof recht ungemüchlich. Nichts wie weg hier!

Freut Euch auf den Sega-Pro-Sommer in der nächsten Ausgabe nehmen wir die letzten Level auseinander!

DER SEGA SPEZIALIST

Mega Drive Sonic Set.....	259,-
Mega Drive ohne Spiel.....	199,-
Sonic Plüsstier.....	33,-
Mega Sticker.....	69,-

MEGA DRIVE

Shinobi 3.....	a.A.
Jungle Strike.....	a.A.
Shining Force.....	a.A.



Busby.....	a.A.
Battleloads.....	99,-
Elemental Master.....	109,-
Summer Challenge.....	109,-
Flashback.....	119,-
Another World.....	109,-
Fatal Fury 12 MB1T.....	119,-
PGA Tour Golf 2.....	119,-

Turtles.....	109,-
Tiny Toons.....	104,-
Rolo To The Rescue.....	109,-
World of Illusion.....	89,-
Streets of Rage 2.....	89,-
Wonderboy 5.....	99,-



Sunset Riders.....	79,-
World Class Leaderboard.....	109,-
Sonic 2.....	89,-
Cool Spot.....	109,-
Ecco the Dolphin.....	109,-
Humans.....	109,-
Hardball 3.....	129,-
Warsong.....	89,-
Rev. of Shinobi.....	59,-
Thunderforce 4.....	99,-
NHLPA Hockey.....	104,-

Global Gladiators.....	109,-
------------------------	-------

MASTER SYSTEM

Terminator 2.....	94,-
WWF Wrestlemania S.C.....	89,-
Andre Agassi.....	84,-
Mickey Mouse 2.....	84,-
Global Gladiators.....	84,-
Phantasy Star.....	69,-

GAME GEAR

GG mit 4 Spielen.....	239,-
Terminator.....	79,-
Battleloads.....	84,-
WWF Wrestlemania S.C.....	84,-
R C Grand Prix.....	79,-
Mickey Mouse 2.....	84,-
Dracula.....	79,-

MEGA-CD

Night Trap.....	119,-
Cobra Command.....	119,-
Batman Returns.....	119,-
Time Gal.....	119,-
Road Avenger.....	109,-
Jaguar XJ 220.....	119,-

SONDERPREISE MEGA DRIVE

Toe Jam & Earl.....	49,-
Dick Tracy.....	49,-
Klax.....	49,-

MASTER SYSTEM

Bubble Bobble.....	39,-
California Games.....	39,-
Marble Madness.....	39,-

GAME GEAR:

Olympic Gold.....	39,-
Shinobi.....	39,-
Wimbledon.....	39,-
Out Run.....	39,-

Versand per NachnDM 8,-
UPS.....DM 10,-

Solange der Vorrat reicht.
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Theo
KRANZ
VERSAND
& LADEN

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

V AUSGABE 10
orschau

SEGA
pro

Im nächsten Segapro bringen wir Reviews zu folgenden Spielen:

*Andre Agassi Tennis, Ball Jacks, Bulls vs. Blazers, Two Tribes:
Populous II, Tecmo World Cup, MiG-29, Master of Darkness,
Tom & Jerry, Captain Planet, Hit the Ice, Pro Striker,
Super Man, Willy Beamish u. a.*

**Außerdem: Bebilderte Lösungen zu Flashback und Batman
Returns und vieles mehr.**

Ausgabe 10 erscheint am 23. Juli.



◆ DOPPELROLLE

Drückt den Springknopf noch einmal, während Ihr Euch in der Luft dreht. Dann rollt Ihr weiter und kommt viel höher als beim einfachen Überschlag. In Kombination mit dem Wirbelangriff seid Ihr tödlich!

◆ Tränke

Sammelt beim Betreten eines neuen Levels alle Zaubertränke und begeht dann Harakiri, bevor Ihr den Level abschließt. Geht wieder in den Level und sammelt die Tränke. Auf die Art und Weise könnt Ihr kurz vor einem besonders fieson Monster oder Endgegner reichlich Zauberstoff tanken. Vorsicht: "Clear Air" funktioniert nur einmal.

◆ Endgegner

Wenn Ihr verzweifelt gegen ein Endmonster und die Uhr kämpft, solltet Ihr den "Doorway"-Zauber benutzen. Dadurch unterbrecht Ihr den Kampf und könnt ihn gestärkt und mit mehr Zeit wieder aufnehmen. Ist aber nur ein letzter Rettungsanker!

◆ Level überspringen

Wählt den Übungsmodus und startet das Spiel. Stellt Chakan auf die kleine Plattform rechts über dem Luftportal. Drückt auf Start, wählt den "Passage"-zauber und benutzt ihn. Jetzt habt Ihr die ersten 12 Level übersprungen und besitzt alle Waffen. Das

Ende von Chakans Tortur wird zum Kinderspiel!



Einmal ein Cheat, immer ein Cheat! Ein superhilfreicher Trick erlaubt Euch streifreifen Zugang zu den späteren Levels.



Chakan: The Forever Man ist ein hammerhartes Action-Hüpfspiel, an dem so mancher Joystickakrobat verzweifelt ist. Aber wer wird denn das Modul gleich in die Ecke pfeffern?! Dank der Tips unserer Pros wird das Spiel viel einfacher... Schließlich wollen wir doch nicht, daß Chakan seine Seele verliert...

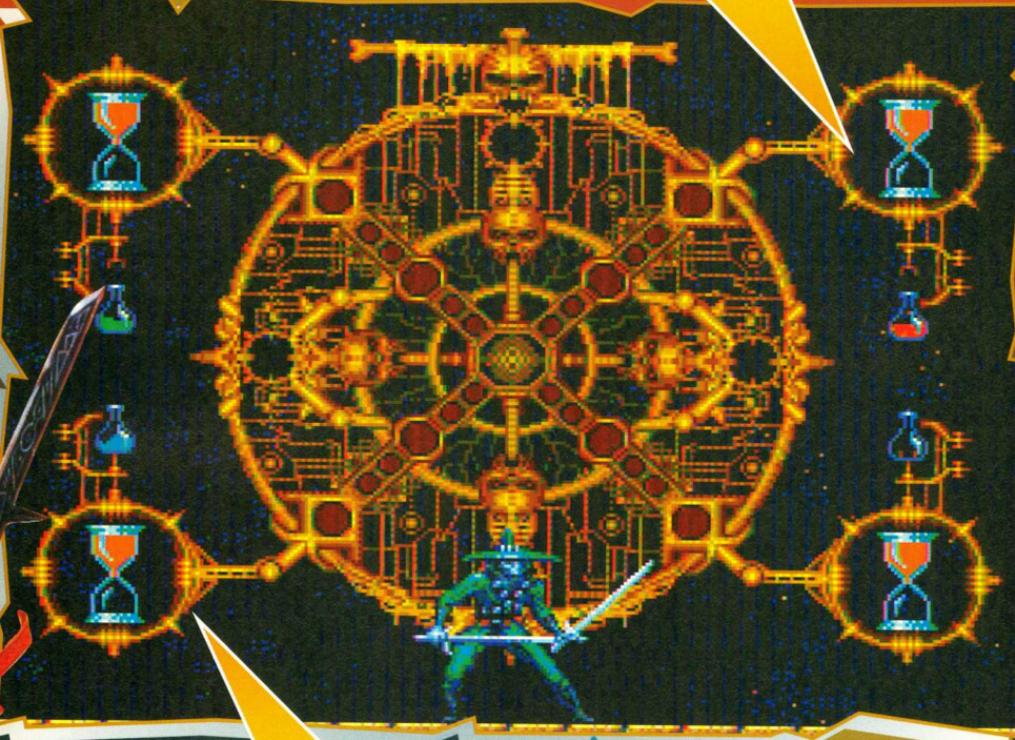


EARTH

Hinter dem Erdportal liegt das feindlichste aller Gebiete, hier kommt nicht lebend raus, außer wenn Ihr die Spieeregeln perfekt beherrscht. Erledigt die Monster, wenn Ihr Euch traut.

Einige der schwersten Teile des Spiels liegen hinter dieser Pforte, jeder Schritt muß stimmen, und selbst kurze Sprünge können tödlich enden. Folgt den Anweisungen genau und achtet auf die Drachenköpfe an den Wänden, sie sind subtil, aber sie aussahen!

FIRE



WATER

Euren Kopf über Wasser zu halten ist eine Sache, trocken zu bleiben eine andere. Benutzt die Plattformen, wo es nur geht.

Konzentriert Euch darauf, die Luftgriffe abzuwehren. Oder sind nicht alle Flugtiere auf Euren Tod aus?

AIR

CHAKAN!



CHAKAN TERRESTRIAL PLANES

● 1. WASSERSTUFE

Springt von Pfeiler zu Pfeiler oder schwimmt unterwasser. Schneller und sicherer geht es aber über die Pfeiler, und man findet mehr Tränke. Wenn ihr nach rechts springt, findet ihr einen Wassertrank. Ein Stück weiter, auf einem kurzen Pfeiler, liegt noch einer. Geht nach rechts, bis ihr zu einem sehr hohen Pfeiler kommt. Springt und rollt, um nach oben zu gelangen. Auf der Plattform links von Euch liegt ein Erdzaubertrank. Laft nach rechts und erledigt den grünen Fischer mit zwei Schlägen. Geht nach rechts weiter.

Macht Euch unsichtbar und stellt Euch neben die Tentakelkreatur. Führt Euer Schwert nach unten, um sie zu zerstören. Wenn ihr nach rechts lauft, verschwindet die Barriere mit den Schlängenköpfen im Boden. Jetzt könnt ihr den Enterhaken nehmen.

● 1. FEUERSTUFE

Tötet die Geister mit zwei Schlägen, geht nach rechts und springt auf die nächste Plattform rechts. Laßt Euch von der Sackgasse nicht täuschen, sondern drückt das Joypad runter und dann den Sprungknopf. So springt ihr zwei Plattformen weiter. Wartet einen Moment auf der zweiten Plattform, bis ein beweglicher Vorsprung erscheint. Springt auf, bevor er nach oben segelt.

Geht oben nach links und laßt Euch fallen. Geht nach links weiter, springt auf eine der Plattformen über Euch und lauft nach rechts, rechts über Euch ist ein gebiet, das ihr untersuchen solltet. Springt nach oben und wandert zur linken oberen

Ecke des Bildes weiter.

Erledigt den Geist und geht so weit nach links wie möglich. Dabei springt ihr in ein weiteres Gebiet. Laft nach rechts und laßt Euch in den Gang mit der beweglichen Plattform fallen. Laft unten nach rechts und springt auf eine weitere Lift-Plattform, die Euch nach oben fährt. Springt ab und lauft nach rechts. Eine Lift-Plattform bringt Euch hoch. Springt in den letzten Gang ab. Dort liegt die Sense.

● 1. LUFTSTUFE

Springt auf eine Plattform rechts von Euch, dann eine hoch und nach links. Springt auf die nächsthöhere Plattform, dann noch einmal hoch und nach rechts. Noch einmal geht es hoch und nach rechts. Setzt das Feuerschwert ein, um mit ein paar Hieben das Monster mit dem Morgenstern zu erledigen. Zur Belohnung gibt es zwei "Clear Air"-Zauber.

Stellt Euch auf die Spitze der höchsten Ziegelplattform und springt auf die Plattform über Euch und nach rechts. Springt auf die Plattform links oben und holt den "Clear Air"- und den "Green Earth"-Zauber ab. Hüpf auf die Plattform links von Euch und erledigt das lila Monster mit dem Feuerschwert. Springt anschließend nach rechts und nehmt zwei "Clear Air"-Zauber mit. Laft nach rechts zur Wand mit dem orangenen Tor. Jetzt könnt ihr den Vorschlaghammer mitnehmen.

● 1. ERDSTUFE

Laßt Euch rechts von der Plattform fallen. Unten gibt es einen blauen zauber, danach geht ihr nach links und hoch bis zur Plattform. Dort laßt ihr Euch nach links fallen. Geht unten an den Spinnen vorbei und bis zum Ende durch, wo ihr nach rechts oben müßt.

Schwingt Euch mit dem Enterhaken vom Loch in der Wand, wo die Spinnen herausfallen. Macht Euch weiter nach links und vernichtet die Spinnen. Laßt Euch vom Vorsprung fallen und lauft nach rechts, aber überspringt das Spinnenmonster. Geht weiter nach rechts und sammelt die Streitaxt ein. Greift das Spinnenmonster nicht an!

● 2. WASSERSTUFE

Geht nach rechts und springt auf den Pfeiler neben den Schädeln. Meidet die Schädel, springt hoch und schwingt den Vorschlaghammer, um die Decke zu zerkrümeln. Benutzt den Enterhaken an der goldenen Plattform, um Euch auf den Vorsprung darüber zu schwingen. Springt nach links und tötet oder meidet die Würmer. Irgendwann

kommt ihr an eine andere goldene Plattform, von der ihr mit dem Enterhaken weitersausen könnt.

Schwingt Euch zum Vorsprung und haltet Euch rechts. Mit Schwung geht es über die zwei goldenen Plattformen, dann springt ihr auf den Vorsprung darüber. Laft nach links, am schädelverseuchten Gebiet vorbei, und schwingt Euch auf die goldene Plattform ganz links, um ins Gebiet darüber zu gelangen. haltet Euch dann rechts, durch ein weiteres Schädelgebiet, und nehmt den "Clear Air"-Zauber mit.

Schwingt und springt zu einem neuen Abschnitt hoch, indem ihr die goldene Plattform benutzt und wiederholt das Ganze, um an die nächste goldene Plattform zu kommen. Laft nach links an den Schädeln vorbei und benutzt die drei goldenen Plattformen, um zum Wasserfall zu gelangen. Hüpf und schwingt Euch auf die Plattform, die durch den Wasserfall verdeckt wird und nehmt den kleinen Edelstein mit.

Laft nach rechts an den Schädeln vorbei und springt auf eine höhere Plattform. Von dort aus erlaubt es die goldene Plattform, noch eine höher zu kommen. Tötet das erste Tentakelmonster und geht nach links oben, um das zweite Monster zu entsorgen.

● 2. FEUERSTUFE

Erledigt die geflügelte Harpyie und lauft nach rechts. Stellt Euch auf den dünnen Boden, der etwa zwei Blöcke lang ist, und drückt das Pad nach unten. Drückt den Sprungknopf, und ihr landet in einem anderen Abschnitt. Laßt Euch nach links fallen und drückt im Flug das Pad nach rechts, dann landet ihr auf einem Vorsprung zwischen den zwei kleineren.

Laßt Euch rechts fallen und drückt das Pad nach rechts. Laft zur rechten Kante und schwingt Euch mit dem Haken nach rechts oben. Bewegt Euch mittels der Stierschädel durch den Gang. Laft oben in die Sackgasse und zerstört den Blockboden, um durchfallen zu können. Der Ausgang ist ganz links.

● 2. ERDSTUFE

Benutzt den magischen Schild und geht durch die leuchtende blaue Sphäre. Zerstört sie nicht, sonst greift sie Euch an und löst ein paar weitere unangenehme Überraschungen aus – wozu sind schließlich die Wandlöcher da...? Laft nach links und hüpf auf die Kante links. Springt auf den nächsthöheren Vorsprung und dann auf die Plattform darüber. Geht von hier aus nach links und laßt Euch auf die kleine Plattform

darunter fallen. Springt nach links oben bis zu einer kleinen Plattform, und dann auch links in den Gang.

Schlagt einen Doppelsalto über den Abgrund links und hüpf von dieser Plattform aus auf den Vorsprung in der Lücke darüber. Springt auf die Plattform oben rechts und geht nach rechts, bis ihr an einen breiten Abgrund kommt. Schlagt einen Doppelsalto bis ganz nach rechts und lauft nach rechts weiter und laßt Euch fallen, geht nach links und laßt Euch in eine weitere Lücke fallen. Nach rechts geht es dann zum Levelendgegner.

● ENDGEGNER

Benutzt den Schild und die Flammenschwert-Tränke, um das Monster zu besiegen. Habt ihr die nicht, versucht es mit wiederholten Wirbelangriffen, wenn das Monster am rechten Bildschirmrand ist.

● 2. LUFTSTUFE

Springt rechts vom Vorsprung ab. Schlagt die Tür rechts mit der Streitaxt ein, lauft vier Fenster nach rechts und wartet auf die bewegliche Plattform. Fahrt auf ihr nach oben. Springt auf halbem Wege auf den winzigen Vorsprung rechts. Springt auf den winzigen Vorsprung links und wartet auf die lift-Plattform nach oben. Springt durch das Gebiet nach rechts oben. Dort lauert der...

● ENDGEGNER

Benutzt den Wirbelangriff und den Enterhaken, wenn ihr weiter weg vom Monster seid. Versucht, es zu treffen, wenn die Lift-Plattform am weitesten oben ist.

● 3. LUFTSTUFE

Wartet auf das Flugmonster. Wenn es Euch von rechts angreift, lauft nach links und trefft es mit dem Enterhaken. Geht nach rechts und drückt den Feuerknopf, wenn ihr angegriffen werdet. Bei gutem Timing kommt ihr ohne eine Schramme davon, geht das Monster auf Euch los, haltet Eure Waffe vor Euch, damit es hineinrennt. Der Unsichtbarkeits- oder Schildzauber ist hier sehr nützlich.

● 3. WASSERSTUFE

Laßt Euch nach links ins Wasser fallen. Haltet Euch links und zerschlagt mit dem Vorschlaghammer die Ziegel in der Sackgasse und links. Geht nach links weiter, bis ihr aus dem Wasser kommt, und die Tür mit der goldenen Plattform davor seht. Schwingt Euch von der goldenen Plattform aus auf die darüber.

Springt auf die Plattform links und schlägt einen Doppelsalto zum



Pfeiler neben der Fischkopfstatue hin, Springt schräg nach links unten und haltet Euch unterwasser nach links und haltet Euch unterwasser nach links. Ihr kommt nahe bei einem orangenen Busch wieder an die Oberfläche, aber geht nicht zu dicht ran. Der Busch greift Euch sonst an. Überspringt ihn und lauft zur nächsten Fischstatue. Nehmt die Edelsteine aus den Augen der Statue und laßt Euch zum Baummonster fallen. Jetzt läßt es Euch durch. Hinter der mittleren Tür wartet der Obermott.

● 1. ENDGEGNER

Schwingt Euch mit dem Entierhaken weg vom Monster und greift es mit dem Wirbel an.

● 3. FEUERSTUFE

Springt auf den Plattformen immer weiter hoch. Dank der Stierschädel könnt Ihr den Haken immer wieder einsetzen. Lauft ganz oben nach links und besucht das Endmonster.

● 1. ENDGEGNER

Die Flügelfixe mit dem Schwert ist durch direkte Hiebe bald erledigt. Bleibt ständig in Bewegung, um ihren Feuerbällen auszuweichen.

● 3. ERDSTUFE

Laßt Euch nach rechts auf den Vorsprung fallen. Springt hoch und zerschlägt das Spinnennetz, um die Plattform zu erreichen. Laßt Euch rechts fallen und nehmt den "Clear Air"-Trank mit. Geht zum Ausgangspunkt zurück und daßt Euch links von der Plattform fallen. Zerschlägt das Spinnennetz und und laßt Euch in die Lücke rechts fallen. Geht nach links, laßt Euch in die nächste Lücke fallen und lauft nach links weiter. Springt auf die Plattform mit dem Spinnennetz. Zerschlägt es und laßt Euch nach links unten fallen, um auf das hiesige Endmonster zu treffen.

● 1. ENDGEGNER

Schlagt immer wieder mit dem Schwert nach dem Gesicht der Spinnenkönigin. Duckt Euch und rollt, um immer in ihrer Nähe zu bleiben. Benutzt nach Möglichkeit die Eisklinge, und wenn Ihr fast hinüber seid, den Schildzauber. Dieses Monster ist verdammt hart zu erledigen!

● 1. LUFTSTUFE

Bleibt stehen und tötet die fliegenden Insekten mit dem Haken. Benutzt das tote Insekt, um nach links zur Laserbarriere zu kommen. Tötet den Wächter, indem ihr hoch und runter fliegt und den Vorschlaghammer schwingt. Nach einer Weile stirbt der Feind, und die Laserbarriere fällt. Ihr kommt zum nächsten Wächter. Haltet Euch nach rechts oben.

Fliegt zwischen den zwei Laserstrahlen nach unten und denkt daran, daß Euer Insekt nicht getroffen wird. Erledigt die zwei Wächter, fliegt den Gang darüber hoch und erledigt zwei weitere Gegner. Der Ausgang fliegt gleich links.

● 1. ERDSTUFE

Laßt Euch in die Lücke vor Euch fallen und springt dann noch weiter runter. Lauft nach rechts und laßt Euch auf einen dünnen, grünen Strich fallen. Springt in die Lücke und wiederholt das Ganze. Laßt Euch wieder nach rechts fallen und lauft dann nach links weiter.

Laßt Euch nach links fallen und lauft nach rechts. Springt in die Lücke und bewegt Euch nach links. Danach geht ihr nach rechts und springt hoch, dann in die letzte Lücke, nach rechts und verläßt den Level.

● 1. WASSERSTUFE

Lauft den Hang hinunter und springt auf die tiefere Plattform. Brecht das Eis mit dem Vorschlaghammer und laßt Euch fallen. Haltet das Joypad dabei nach rechts gedrückt. Laßt Euch auf die zweite Plattform rechts fallen und geht wieder runter. Der Levelausgang liegt rechts.

● 1. FEUERSTUFE

Springt ganz nach rechts hinüber. Springt auf die Plattform oben rechts. Hüpfst dann nach links oben und zwei weitere Plattformen hinauf. Oben springt Ihr auf die rechte untere Plattform, dann wieder nach rechts und noch einmal nach rechts. Dabei fällt Ihr rechts auf eine kleine Plattform runter. Tötet die Feuervögel, indem ihr das Schwert nach unten haltet. Wartet auf die bewegliche Plattform und arbeitet Euch auf diese Weise bis zum Ende nach rechts vor.

● 2. FEUERSTUFE

Schwingt Euch mit dem Haken nach rechts oben im Bild. Springt und laßt Euch nach rechts fallen. Haltet Euch dann nach rechts oben, bis Ihr an eine Bergwand kommt. Klettert hoch und schwingt Euch rechts zum Boden, um den Ausgang zu finden.

● 2. WASSERSTUFE

Breicht das Eis mit dem Vorschlaghammer, bis Ihr zum Boden kommt. Dort ist links eine Lücke. Laßt Euch fallen und lauft nach rechts zum Ausgang.

● 2. ERDSTUFE

Laßt Euch rechts fallen und springt auf die Plattform gegenüber. Schwingt vom Stierschädel auf die obere Plattform. Geht nach rechts und sofort hoch. Laßt Euch dann fallen, und der Abschnitt ist beendet.

● 2. LUFTSTUFE

Nehmt links den "Clear Air"-Zaubertrank mit und lauft dann ganz nach rechts, um die Krieger auf den Fluginsekten zu besiegen. Fliegt hoch und laßt Euch links durch die Laser fallen. Erledigt die drei Wächter. Fliegt ganz links nach oben und tötet die Wächter dort. Fliegt hoch, dann nach rechts und schließlich nach unten, rechts, hoch und wieder links zum Ausgang.

● 3. FEUERSTUFE

Springt von der rechten Plattform und rollt nach links auf die schwebende Plattform. Geht nach links weiter. Laßt Euch auf die Plattformen neben der Lava fallen und springt auf die schwebende Plattform. Geht nach rechts, bis Ihr wieder festen Boden unter den Füßen habt, und lauft unten nach links. Kugelt Euch vom Ende auf eine weitere Schwebepattform. Geht nach rechts weiter, bis Ihr zum Endmonster kommt.

● 1. ENDGEGNER

Weicht den drei Feuerbällen aus und schlägt mit dem Schwert schräg nach dem fliegenden Dämonen. Trefft ihn, bevor er sich erhebt. Wiederholt das rund 27mal, und Ihr habt es geschafft. Ein langwieriger Kampf!

● 3. ERDSTUFE

Laßt Euch immer wieder rechts fallen, bis Ihr zu einer kleinen Plattform kommt. Geht von hier aus schnell nach rechts und springt über die Lücke hoch. Springt auf die Plattform rechts und schlägt einen doppelten Salto auf die Plattform rechts. Überwindet die erste Lücke mit dem Haken und klettert auf die Plattform. Macht einen Doppelsalto zu der langen Plattform rechts und laßt Euch rechts zum nächsten Hauptkampf fallen.

● 1. ENDGEGNER

Berührt die rechte Wand und haltet Euer Schwert in die rechte, obere Ecke. So spielt Ihr den Riesenwurm

auf. Ein paar Wiederholungen, und das Monster war einmal.

● 3. LUFTSTUFE

Springt auf die Plattform rechts oben. Fallt durch die Lücke rechts und schlägt von der kleinen Plattform aus einen Doppelsalto nach rechts. Erledigt den Wächter und fliegt auf dem Insekt nach oben. Haltet Euch links und erledigt einen zweiten Wächter, bevor Ihr Euch nach rechts wendet. Steigt vom Insekt und tötet zwei Wächter. Fliegt nach oben zu einem weiteren Wächter und schließlich ganz hoch zum...

● 1. ENDGEGNER

Benutzt nach Möglichkeit das Erdzilt-Schwert, wenn der fliegende Krieger auf Euch zukommt. Geht schnell aus dem Weg, wenn er seine Lanzenraketen auf Euch abfeuert. Wiederholt das Ganze, bis der Mott erledigt ist.

● 3. WASSERSTUFE

Macht einen Salto den Abhang runter, den nächsten hoch und springt nach rechts zu den roten Aufzügen. Nehmt den rechten Lift nach unten. Springt über die Eisplattformen nach rechts und klettert dann mit dem Haken nach oben.

Rollt Euch von der Kante des Eisabhangs und tötet das monster. Springt in die erste Lücke und dann nach links unten. Laßt Euch wieder nach links fallen und drückt dabei das pad nach rechts. Ihr landet auf einer Eisplattform. Springt rechts neben die Aufzüge und laßt Euch in den Schnee plumpsen. Jetzt steht der letzte Kampf bevor.

● 1. OBERMOTT

Wartet ganz links, bis der Eisgräber zweimal aufgetaucht ist. Stellt Euch rechts vom Wasserfall und wartet auf den dritten Aufritt. Duckt Euch vor dem Laser. Wenn er wieder erscheint, springt Ihr und schlägt einen Salto, um der Kralle zu entgehen. Schlägt das Monster, wenn es wieder auftaucht. Es verschwindet dann wieder im Schnee. Wiederholt diesen Ablauf bei jedem dritten Auftauchen des Obermotts. Stirbt er, seid Ihr endlich von Eurem Fluch erlöst!



Chakan
ELEMENTARREICHE

Setzt im Boot über die Wasserwege oder geht oben herum. Unten sind zuweilen dringend benötigte Extras, also haltet die Augen auf.

Level 1-1

Der erste Level spielt auf der London Bridge, wo bei Vollmond jemand geopfert werden soll. Zum Glück hat ein früherer Vampirjäger alle möglichen Entsorgungsinstrumente für Untote herumliegen lassen: Pfähle, Säbel und Gewehre liegen in Eishockeymasken versteckt (ob sich da jemand im Film geirrt hat?). In diesem Level dürft ihr keine großen Probleme haben. Achtet aber auf die Gebiete über Wasser: Eine Berührung, und ihr ertrinkt.

In diesem Level werdet ihr oft von tollwütigen Hunden angegriffen. Wenn sie Euch sehen, hebt sie den Kopf. Dückt Euch und greift sie mit der Waffe an, am besten mit dem Pfahl. Der tötet die Biester sofort.

Zombies und Höllenhunde sind die Hauptgegner hier. Lauft ihr oben durch den Abschnitt am Fluß entlang, werdet ihr ständig angegriffen. Laßt Euch auf keinen Fall in die Themse stoßen!

Level 1-2

Um den Säbel zu bekommen, müßt ihr aus dem Boot springen, laubalen die Moske treffen und dann aufs Boot zurückspringen, bevor es vorbeirauscht.

Fallt hier nicht durch, sonst werdet ihr von dem Zombie unten erschlagen. Nehmt lieber die Stuten und bereitet Euren Angriff vor.

Die grünen Hexen greifen in Kogelhöhe an. Springt hoch und schlagt mit dem Schwert oder Pfahl nach ihnen.

Nachdem ihr von der Brücke runtergelaufen seid, müßt ihr Jack the Ripper in sein Lagerhaus folgen und ihn dort stellen. Zum Glück habt ihr schon einen Mord verhindert!

Level 1-3

Jack the Ripper



Schlitzter Jack ist ein geissener Bursche. Wir empfehlen Euch, von der zweiten Plattform links zu fallen und auf Jacks Angriff zu warten. Werft eine Waffe (am besten den Bumerang) nach ihm, wenn er springt und schlägt ihn, wenn er auf der Plattform landet. Wiederholt das ein paar Mal, und Jack ist erledigt.

Vorsicht, Fledermäuse! Sie lauern in dunklen Ecken, greifen aber an, sobald ihr auftaucht. Schlagt schon beim Anflug nach ihnen.

Dracula ist nicht begeistert, daß ihr seinen alten Freund Jack getötet habt. Deshalb hat er noch schaurigere Gegner ins Wachsfigurenkabinett gesetzt. Die Figuren greifen ab, ehe ihr bei drei zählen könnt!

Level 2-1

Die weißen Zombies flackern und greifen dann gleich an. Überspringt sie und greift von hinten an, wenn sie an Euch vorbeilaufen.

Holt den Säbel aus der Moske (links), falls ihr keinen habt, und erledigt alle Zombies auf diesen Plattformen. Wenn ihr unvorsichtig springt, werdet ihr sonst von den Zombies auf der anderen Seite in den Abgrund gestürzt.

Master of Darkness ist eine wahnwitzige Abwechslung von den Filmlizenzen, Cartoonumsetzungen und Maskottchenspielen, die derzeit das Master System überfluten. Dieser seitlich scrollende Geschicklichkeitstest bietet eine solide Vampirjagd. Doctor Social nimmt den unendlichen Kampf gegen böse, übersinnliche Mächte auf. Eigentlich will er nur ein Opfer auf der London Bridge retten, doch dann wird er in den Strudel von Draculas Fluch gezogen. Fünf düstere, furchterregende Level liegen vor Euch. Habt Ihr Knoblauch und Pfähle bereitliegen? Dann kann es losgehen...



SEGA • DM 100 • Hüpf und-Pfählspiel



Springt genau so aufs Boot, daß ihr den Zombie, der das Gewehr und die Patronen bewacht, umbringen könnt. Verspaßt ihr den Moment, müßt ihr von vorne anfangen.

Das erste versteckte Extraleben! Zertrümmert die Blöcke hier, und der erste Bonus ist Eisen. Achtet immer auf besonders dicke Wände. Oft liegen Extraleben oder Waffen dahinter verborgen. Falls ihr sie gar nicht findet, dürft ihr spicken. Wir haben die Geheimräume auf den Karten markiert.

Entsorgt an dieser Stelle die Zombies und springt ins Boot, um zum Levelende zu kommen.

Denkt daran, daß ihr springen könnt, wenn ihr fast oben seid. Kommt ihr nicht hoch genug, könnt ihr aber auch wieder von der Treppe fallen. Seid also vorsichtig.

Springt von hier aus und hockt nach dem Zombie über Euch. So räumt ihr die oberen Plattformen am sichersten auf dem Weg nach oben frei.

Hier wird's inre! Macht Euch darauf gefaßt, gegen fliegende Steile, Leuchter und Gemälde zu kämpfen! Wenn ihr auf sie zulaufet, schütteln sie sich, steigen und jagen dann wie wild durch das Bild. In der ganzen Aufregung greifen Euch auch noch grüne Hexen an. Eredigt sie wie gehabt!

Hasta la vista, baby! Berührt den Smart-Kristall hier, und der Spuk wird in eine andere Dimension verfrachtet.

Poltergeister! Als ihr vom Gewölbe ins Museumsgebäude hochsteigt, bewerten Geister Euch mit Möbelstücken. Aber davon laßt ihr Euch ja nicht abschrecken, oder?

Tötet alle Monster in diesen Räumen, um den Ausgang zu finden.

Tötet alle lebendigen Einrichtungsteile in diesem Raum, um den Ausgang links zu öffnen.

In all diesen Zimmern heißt es, das Mobiliar so schnell wie möglich zu entsorgen und zu verschwinden.

Level 2-2

Kämpft Euch durch die Poltergeister in den ersten zwei Räumen und springt dann von dieser Kante. Nehmt im Flug dem Extras mit, dann landet ihr schon auf dem Dach.

GEGENSTÄNDE

Axt: Im Nahkampf sehr kraftvoll.	Bombe: Trifft oben liegende Plattformen.	Bumerang: Trifft von vorne und von hinten.	Dolch: Nutzlos, nur für Nahkampf.	Smart-Kristall: Zerstört alle Feinde.	Gewehr: Langsam, aber solide, mit großer Reichweite.
Geschloß: Große Reichweite, tötet alles.	Punktkristall: alle Rot, rosa oder schwarz.	Kraftpunkt: Gibt Lebenskraft zurück.	Sichel: Schlägt auf mittlere Entfernung gut zu.	Pflanz: Tötet auf mittlere Entfernung.	Extraleben: Immer sehr willkommen!

Level 2-3

Im letzten Abschnitt des Wachfigurenkabinetts verfolgt Dr. Social seinen Feind über das Dach. Das größte Problem hier sind die Fledermäuse und grünen Hexen, die Euch vom Dach stürzen wollen.

Zwei Zombies und zwei grüne Hexen greifen Euch auf dem Dach an, während Fledermäuse von oben herunterstaßen. Sie kommen aber auch von unten! Springt in die Luft, sobald ihr sie seht, und schlagt pausenlos zu.



Level 2-3 (Fort.)

Hier fliegen Killerdölvö von der Decke und greifen an. Springt hoch und schlägt sie in der Luft. Oder geht zurück und versucht es nochmal.

Der Phantomschädel und die merkwürdige Zigeunerin sind schwere Gegner. Vermeidet, am Levelende mit dem schwachen Dolch dazustehen. Der Pfahl ist die beste Waffe, weil man nicht so dicht an den Gegner muß. Halte aber sicherheitshalber ein paar Bomben bereit. Um die Gegner zu töten, stellt ihr Euch wie unten auf eine Plattform und schlagt zu, wenn er vorbeispringt. Stecht zu und springt hindurch, solange der Gegner noch blinkt.



Schädel

In diesem Abschnitt wimmelt es von Feldermäusen, paßt also bei jedem Schritt gut auf. Um den Smart-Kristall links zu bekommen, müßt ihr auf den Stechlein Energie opfern, aber die verteidigt ihr oben sowieso, um auf die hohen Plattformen zu gelangen...

Jetzt wird's gotisch! Level 3-2 ist voller Skelette, Fledermäuse und gespenstischer Hexen. Stacheln stehen an Schwachstellen bereit. Unvorsichtige zu verletzen. Am schwersten der Teil bei den Buntglasfenstern, weil ihr auf den langen Treppen von Flattermännern angegriffen werdet und Euch nicht wieder könnt. Schlagt ihr auf die Angreifer ein, fällt ihr in den sicheren Tod.

Die Skelette in diesem Abschnitt tragen Rüstung und sind erst nach mindestens zwei Heiben besiegt.

Level 3-2



Wartet, bis dieses Skelett Euch den Rücken zudreht. Springt dann schnell auf die Plattform und schlagt dreimal auf es ein.

Ihr könnt auf den langen Treppen leicht von den grünen Hexen getroffen werden. Laßt also vorsichtig und mit gutem Timing. Springt so rasch wie möglich auf die Plattform und schlagt auf die Hexe, wenn sie nach links schwebt.

Die gemeinsten Feinde in diesem Level sind Eulen und Höllenhunde. Ihr müßt verdammt schnell sein, um sie zu erwischen. Der Level ist ziemlich lang, aber es gibt reichlich versteckte Extras in den Wänden. Das Levelende findet ihr nur, wenn ihr den richtigen Weg durch die Blöcke haut und Euch gleichzeitig gegen die Eulen wehrt.

Level 4-1



Die Eulen hier sind extrem gefährlich. Sie stoßen blitzschnell herum und kosten Euch viel Energie, wenn ihr nicht schnell zuschlagt. Euch duckt oder in ein Loch fallen läßt. Merkt dem Pfahl könnt ihr Euch standhaft verteidigen. Schlagt zweimal schnell zu, dann ist jede Eule hinüber.

MASSEN

... BLACK MAGIC
... FULL MOON ...
... KILLER ...
... FINALLY UNDERSTANDING THE EVIL POWER BEHIND THE EVENTS. DR. SOCIAL HURRIED TO THE CASTLE.

Graf Massen ist der nächste Endgegner. Er wirbelt um die Uhr und wird immer schneller. Dückt Euch ganz rechts und schlagt permanent zu, um ihn zu treffen. Springt bei jedem zweiten Durchgang zur Seite, um den glühenden Kohlen auszuweichen, die er in Dreiergruppen wirft. Wird Massen langsamer, könnt ihr ihn öfter treffen. Benutzt nach Möglichkeit den Bumerang. Bleibt er stehen, könnt ihr wieder direkt zuschlagen. Folgt ihm nach links, bis er besiegt ist.

Kommt Dr. Social an diesem Fleck, greifen Fledermäuse und ein irrer Hund an. Dreht Euch schnell um und erledigt sie, um Eure Energie zu erhalten. Zum Glück könnt Ihr Euch mit den Patronen und dem Gewehr aus dem Versteck links schützen.

Geht bis hierher zurück, tötet die Fledermaus und stellt Euch hierhin. Dann fällt Ihr durch den Boden in ein Zimmer mit Extraleben. Drückt im Fallen nach rechts, damit Ihr nicht bis ganz nach unten durchfällt.

Ihr könnt die Blöcke auf beiden Seiten des Schornsteins zerstören und Euch in die Mitte fallen lassen. Dann müßt Ihr nicht den gefährlichen Weg außen runterlaufen. Drückt aber vor der Landung rechtzeitig nach rechts, sonst erwischen Euch die Stacheln auf dem Boden!

Tötet den irren Hund vor dem Ausgang und zerkrümelt die Blöcke, um den Abschnitt zu verlassen.

Jetzt wird es wirklich fies. Pendel schwingen, Stacheln pieksen – wenn Ihr den tödlichen Glockenturm überlebt, seid Ihr reif für Count Massen – den hiesigen Endgegner. Zum Glück gibt es rechtzeitig zum Endkampf noch tolle Extras, wieder gilt: Bleibt nicht am Dolch hängen!

Level 3-3

In Kürze

SPIELTITEL: Master of Darkness

SPIELDAUER: 3 Tage

HIGHEST SCORE: n/v

LEVELZAHL: 6

ANFORDERUNG: Mittel

Springt auf das Pendel, wenn es sich wegbewegt. Hüpfst dann auf die Plattform rechts.

Nähe dem Gipfel dieses Hügels greifen Eulen an. Bleib oben stehen und schlägt so oft wie möglich zu. Sprinkelt dann die Stufen runter.

Laßt Euch an dieser Stelle Zeit und nehmt auf jeden Fall den versteckten Energietank und das Geschöß links mit.

Wartet, bis das Pendel in diesen Raum kommt; springt darauf und dann auf die Plattform. Jetzt könnt Ihr hinüberspringen und auf das nächste pendel hüpfen, während es sich nach rechts bewegt.

Sobald Ihr in dieses Bild kommt, greift eine Killeule an. Springt auf die linke Plattform und erledigt die Eule.

Hier werdet Ihr von Eulen, Hunden, Flattermännern und Zombies angegriffen. Bleibt rechts stehen und haut drauf, was der Finger hergibt!

Zerstört alle Blöcke, kriecht in die Lücken und schlägt nach allen Seiten. Holt Euch die Geschosse für die Eulen. Zerschlägt die richtigen Blöcke, und Ihr findet den Ausgang.



Dieser Level ist wohl der gemeinste im ganzen Spiel. Die Räume schließen sich hinter Euch, und Ihr könnt erst wieder raus, stört Ihr einen bestimmten Gegenstand zornig. Zombies, Geister, Hexen und Fledermäuse machen diesen sonst harmlosen Level zum Apftraum.

Level 4-2



Abgesehen von den erkennbaren grünen Hexen, haufen Fledermäuse unter den Bogenhängen. Paßt bei jedem Schritt auf!

Hier sind noch mehr Poltergeister, die Euch heftig bevormen. Stühle, Dolche und lebendiger Innengas erhöhen den Wohnkomfort!

Wenn dieser Raum sich schließt, müßt Ihr das Gemälde zerstören, um wieder rauszukommen. Bekämpft alle Poltergeister auf dem Weg zu dieser Stelle. Auf den Treppen seid Ihr ziemlich verwundbar, also benutzt sie erst, wenn alle Geister entsorgt sind.

Hier versuchen die Zombies, Euch auf die Pfähle zu treiben. Springt hinüber und schlagt von der anderen Seite zu.

Im letzten Level werdet Ihr bis in Draculas Heimat transportiert. Bevor Ihr dem Graf gegenübertritt, müßt Ihr durch ein tödliches Raumlabyrinth...

Level 5



Mit ein paar Treffern sind die Zombies entsorgt, aber manche kommen wieder!

ACTION REPLAY

00CA3A20

Unendliche Energie.

Es ist außerdem ein Levelauswahlcode, springt aber nur zum nächsten Abschnitt über, wenn Ihr in ein Loch fällt oder keine Leben mehr übrig habt. Wenn Ihr das Loch fällt oder keine Leben mehr übrig habt, benutzt Action den ganzen Level durchspielen wollt, benutzt Action den ganzen Level durchspielen wollt, und holt Euch so schnell wie möglich einen Trunk.

Hier ist der Levelausgang, der Euch ins innere Heiligtum Draculas führt. Am besten besorgt Ihr Euch die Geschosswaffe, die Ihr sehr gut gegen ihn anwenden könnt, laßt Euch dann herunterfallen, um ein immer willkommener Extraleben zu ergattern.

Diese Stelle ist fummelig. Falls Ihr die Maske trefft, müßt Ihr über die Pfähle springen und das Geschöß heben, bevor es hinunterfällt und verschwindet.

Paßt auf Euren Kopf auf. Berührt Ihr die Pfähle, ziehen sie Euch Energie ab.

Hier lauert ein Skelett, das angreift, wenn Ihr die Stufen hinauf oder hinunterläuft. Schlagt dreimal zu.

Hier kommt der letzte Kampf mit dem Grafen der Dunkelheit. Wenn Ihr ihn besiegen könnt, werden die Mäde in London für immer aufhören. Der Kasten (rechts) zeigt, wie's gemacht wird.



Aus diesem Raum kommt Ihr nur heraus, wenn Ihr unter die Stacheln kriecht (dabei alle Geister angreifen) und auf der Leiter bis zum Loch in der Mitte klettert. Wenn Ihr den Kerzenhalter zerstört, seid Ihr frei.

So kommt Ihr ohne Verletzungen durch den Raum-Springer über die Grube und zerschlagt den Gegenstand in diesem Hohlraum mit einer langen Waffe wie dem Pfahl. Ist das Loch leer, könnt Ihr weitergehen.

Für einen Endgegner ist dieser Widersacher nicht besonders schwer. Bleibt unten im Bild und springt hoch, um ihn anzugreifen. Jetzt verwandelt er sich in vier rosa Bälle, die Euch bei Berührung viel Energie kosten. Wenn sich der Capeträger wieder bildet, schlägt so oft wie möglich auf ihn ein. Benutzt Geschosse, wenn Ihr welche habt. Wiederholt den Vorgang, bis er besiegt ist. Jetzt heißt es, auf nach Transsylvanien zu Dracula!



MASSEN

Benutzt hier die Bälle, um zu den Plattformen zu gelangen und geht dann durch die linke Tür.

Level 4-3



Die kreisenden Bälle tragen Euch über die Gefahren hinweg und in sonst unerreichtbare Ecken.

Wenn Ihr das Extraleben holen wollt, tötet die Zombies auf den Stufen und geht hoch.

Wie im Wechselgezeitenrhythmus erwachen die Figuren und greifen Euch an.

DRACULA



Dracula hat drei Erscheinungsformen. Erst spiegelt er sich und füllt den Screen mit Abbildungen seiner selbst der Feigling. Springt hoch und schlägt auf die Draculas, bis einer flackert. Dann zeigt sich der



echte Dracula. Stachel reißen den Boden auf, aber es gibt ja Plattformen, auf die Ihr springen könnt. Dracula bleibt jetzt oben, fliegt von links nach rechts und bewirft Euch mit Feuer. Springt bis auf die höchste Plattform und trifft Dracula mit der Geschosswaffe oder dem Pfahl, wenn er vorbeifliegt. Jeder



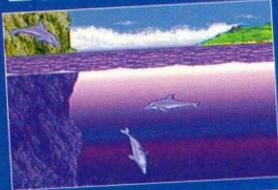
Treffer durch Feuer oder die Stacheln kostet Euch eine Energieeinheit. Im letzten Abschnitt springt Ihr durch den Bildschirm, wenn Dracula herumfliegt und



blaue Flammen wirft. Springt zur richtigen Zeit hoch und schlägt nach ihm. Dann hat Ihr den Fürsten der Finsternis besiegt und gewonnen!



Eccos Reise beginnt



Das Spiel beginnt mit dem friedlichen Bild von spielenden Delphinen in ihrem Unterwassergarten - und Ecco, der immer höhere Sprünge wagt. Und dann - bei einem seiner höchsten Sprünge - passiert ein Unglück: Eine gewaltige Kraft saugt die Bewohner von Oceansville in eine finstere Welt. So beginnt Eccos unglaubliche Mission, seine Freunde zu retten.



Dieser Level gibt Dir die Möglichkeit, Dich mit Eccos Bewegungen vertraut zu machen. Du wirst hier auch Deine Feinde kennenlernen. An die Sprünge wirst Du Dich erst gewöhnen müssen, aber die Erfahrung wird Dir später zugute kommen

Sofort mußt Du dieses Hindernis überwinden. Benutze den B- und C-Knopf um die Geschwindigkeit zu erhöhen.

Vermeide die Quallen! Sie tun Deiner Gesundheit nicht gut. Laß Deinen Gesundheitsanzeiger nicht zu tief sinken, das könnte zu Deinem baldigen Ableben führen. Aa! Dir ein paar Fischen schmecken!

Coral Garden



Ecco, ein Delphin, dessen Talente sogar die von Flipper übertreffen, kann nur das originellste Spiel aller Zeiten sein!

Ein Rollenspiel mit einem willensstarken Fisch als Star! Ecco ist eine verlorene Seele, die verzweifelt nach seinen Freunden sucht, nachdem ein starker Strudel alles Leben aus der See gesaugt hat. Reise durch haifischverseuchte Gewässer und sogar in ein längst vergangenes Zeitalter, um mit den damaligen Meeresbewohnern zu spielen. Mit diesem Game hat Sega nicht nur mit atmosphärischen Grafiken und weicher Animation eine traumhafte Unterwasserwelt geschaffen, sondern auch ein völlig neues Spielgenre: Das Swim-'Em-Up

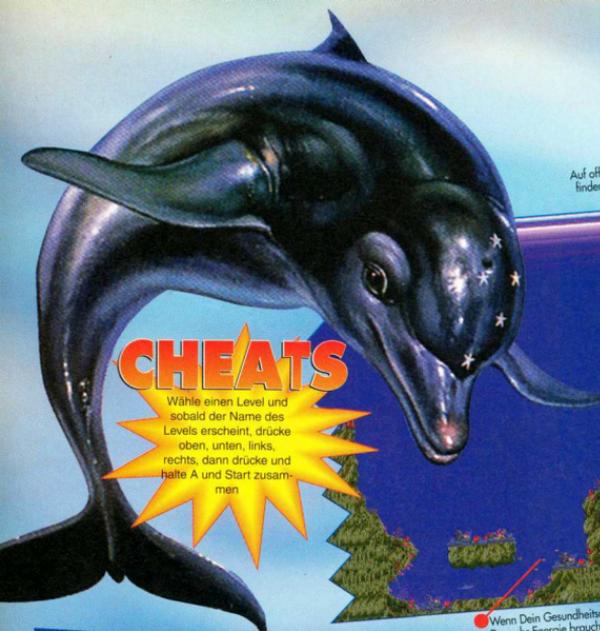
Kristalle sind für Eccos Friedensmission von äußerster Wichtigkeit. Richte deinen Ultraschallsensor auf die Kristalle, um eine Botschaft zu erhalten - auch den Schlüssel, den Du brauchst, um den Level zu verlassen (rechts). Sie sind oft gut versteckt, lass' Dir also Zeit mit der Suche.

Zu den wenigen Freunden, die Ecco noch hat, gehören diese Killerrwale, die Dich mit manchmal typischen Botschaften ansorgen, welche Hinweise für spätere Level enthalten.



SEGA • DM 119.95

ECCO THE DOLPHIN



CHEATS

Wähle einen Level und sobald der Name des Levels erscheint, drücke oben, unten, links, rechts, dann drücke und halte A und Start zusammen



Auf offener See sind keine besonderen Schätze zu finden, aber Eccos Flosse kommt hier so richtig in Schwung!

Wenn Dein Gesundheitsanzeiger gesunken ist und Du mehr Energie brauchst, mach' Mittagspause, wenn immer Du einen Schwarm Fische erblickst, schwimm' einfach in sie hinein und lade Deinen Anzeiger wieder auf.

Dieser Barrierenkristall kann nicht bewegt werden, wenn Du vorher den Schlüsselskizzenort besucht hast. Mit Hilfe des Sonars wird der Kristall wegfallen und Du kannst den Level beenden

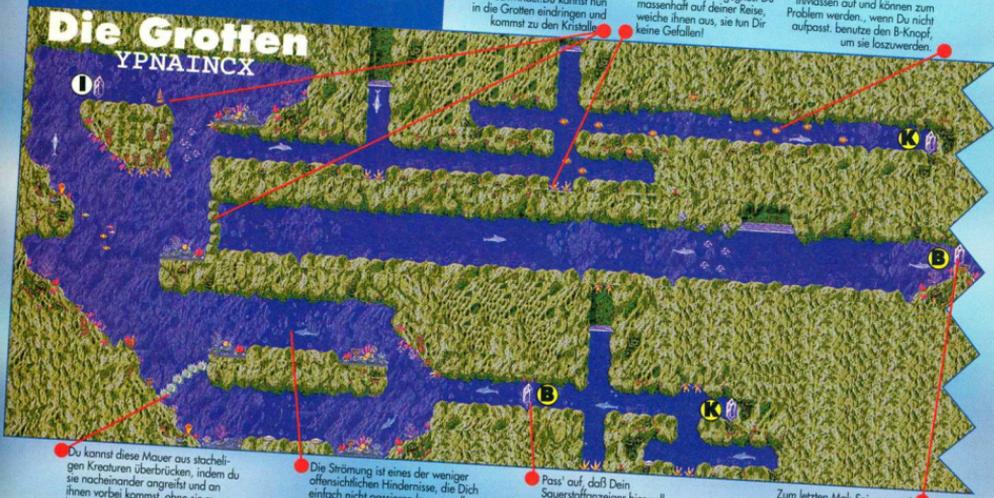
Jetzt wird das Leben schon schwieriger, wir befinden uns in engen Höhlen und das Atmen wird etwas schwerer. Mehr Feinde und Rätsel machen diesen Level kompliziert und er gibt einen Vorgeschmack auf künftige Stufen... Der beste Rat ist, allen Problemen mit Eccos Ultraschallsonar entgegenzutreten

Lenke diese Muschel in Richtung der Felswand, die dann wie durch Zauber verschwindet. Du kannst nun in die Grotten eindringen und kommst zu den Kristallen

Solchen Spitzen begegnet Du massenhaft auf deiner Reise, weiche ihnen aus, sie tun Dir keine Gefallen!

Blasenfische treten meist in Massen auf und können zum Problem werden... wenn Du nicht aufpasst, benutzen den B-Knopf, um sie loszuwerden.

Die Grotten YPNAINCX



Du kannst diese Mauer aus stacheligen Kreaturen überbrücken, indem du sie nacheinander angreifst und an ihnen vorbei kommst, ohne sie zu berühren. Wie alle Weichtiere in Ecco schaden auch diese Deine Gesundheit, wenn Du sie berührst.

Die Strömung ist eines der weniger offensichtlichen Hindernisse, die Dich einfach nicht passieren lassen wollen. Es gibt aber immer eine alternative Route, manchmal kannst Du die Strömung auch mit Steinen blockieren.

Pass' auf, daß Dein Sauerstoffanzeiger hier voll ist, denn sobald Du den Barrierenkristall passiert hast, wird er sich wenden und den Eingang in die obere Höhle versperren

Zum letzten Mal: Sei gewarnt! Du mußt den Schlüsselskizzenort besucht haben, um diese Barriere passieren zu können, anderenfalls mußt Du den ganzen Weg nochmal machen...



Sei vorsichtig, wenn Du an diesen Schlüsselkristall herankommst, denn hier warten jede Menge Pufferfische nur darauf, Dich mit ihren Stacheln zu infizieren.

Die unterirdischen Höhlen



Der Tintenfisch ist eine spitze, reaktionsschnelle Kreatur, aber nur, wenn Du sie durch schnelles Schwimmen provozierst. Lass' Dir viel Zeit!

Dies ist eine der vielen Barrieren, der Ecco auf seiner langen Reise ausweichen muß. Um den Schlüssel zu diesem Kristall zu erhalten, muß er es mit einem launischen Tintenfisch abnehmen.

Hier ist ein ganz angenehmer Ort für Ecco, da er hier alles findet, was er fürs Leben braucht. Greife einen Schwarm Fische an, um Eccos Gesundheit aufzutanken, hole in der Höhle tief Luft und bleibe längere Zeit unter Wasser. Sammele nun genug Kraft, um die letzte Barriere dieses Level zu erschließen.

Korallenspitzen sind unter fast allen Umständen zu vermeiden, in diesem Falle aber befinden sie sich genau auf dem Weg zum letzten Schlüsselkristall. Lass' Dir Zeit, ziele korrekt und Du wirst keine Probleme haben - solange Du die Stacheln nicht berührt.

Richtig, hier geht's zum Ausweg, aber - wie könnte es anders sein - stehst Du vor einer Barriere. Begib' Dich zum Schlüsselkristall am anderen Ende und Du hast's geschafft!



Die Lagune ist ein besonderes gerissener Level, er enthält das Schicksal von drei gefangenen Delphinen und die Rätsel würden sogar die intelligentesten Meeresbewohner vor Probleme stellen. Vergiß nie, daß Du in diesem Höhlengewirr von der Echolocation (Sonarkarte) Gebrauch machen kannst, wenn Du in eine prekäre Situation gerätst!

Mit diesem Schlüssel kannst Du aus der Falle ausbrechen. Bewege den Seesystem mit Hilfe des Sonars schnell auf die Felsen zu.

Hier beginnt Deine Reise durch die Lagune. Du kannst den ersten Delphin aus diesem Abgrund retten. Es könnte nicht schaden, den Haien auszuweichen!

Du kannst mit der Muschel die Felsen bewegen, es ist schon etwas schwieriger, wieder herauszukommen

Schlüssel

- K** Key Glyphs have to be visited before being allowed to pass the otherwise impassable Barrier Glyph.
- B** Barrier Glyphs serve no purpose, other than hindering Ecco's progress.
- I** Information Glyphs will give clues to both present and future problems.
- A** Access Glyphs appear later in the game and once visited will allow Ecco to pass the more inanimate objects.
-  These cute symbols denote the positions of trapped dolphins that require Ecco to save them.
- V** Invincibility Glyphs will give Ecco a temporary barrier against all enemies.
- P** The power of Pterodactyl Glyphs allow Ecco to call a friendly bird to escort him to the next stage.



This is where the second lost dolphin is found. Glide slowly over him, close to his back, and he will follow you. Now you can take him back to his pod. Don't forget the power of the Key Glyph.

This, I assure you, is the exit to this most heinous level. But as with most others, it's all one big learning experience leaving you in good stead for the future.

To complete the final stage of the level, you'll have to be swift in using this Starfish. Using your sonar, guide it towards the two rocks that are blocking your access to the exit. Watch the rocks magically dissolve.



The Vents is a place where the destiny of trapped dolphins are mixed with the maze of tunnels and puzzles, as Ecco's task becomes more complex. This level needs patience and lateral thinking to solve its mysterious depths.

Take the beginning nice and easy, using the rock to fight your way against the currents. Make your way to the bottom of the caverns.

Jumping over these landforms will enable you to return the lost dolphins to their pools, and allow access to the final stage. Rocks 'n' all!



The Vents

BQDPXJDS



As the depths increase and the opportunities for obtaining air decrease, look for oxygen clams that will replenish your air metre. These will show up as bubbles on the echolocation maps.

The Whale here will be vast helpful in giving sound advice for future stages.

Using Ecco's superior intelligence and a little brute force, remove these offending shells and gain yourself access to surplus air and another lonely dolphin.

This is the passage leading to the exit but don't leave until you have rescued the final dolphin that's concealed below. This will only be possible after removing a final barrier.

You may wonder what this Starfish is doing in the middle of nowhere, however, you'll soon realise that this is moved by means of your sonar. Push it past the Octopus to rid you of the obtrusive boulder. This is difficult, as speed is not the answer.



This is the way to the final dolphin and it's also the meeting place for crabs with attitude. To get rid of them, keep pressing the B button.

This is a nice straight bit, giving you a chance to tip open Ecco's throttle. Use the brakes at the bottom or you'll be trapped by the long arm of the leech.

Once more this seemingly immovable wall of rocks can be penetrated with the mollusc type shell (above).

This is a Sea Leech, you'll note the way that they are fast, versatile and above all, EXTREMELY dangerous. Avoid at all costs by moving past them at great speed.



CHEATS

To choose your level with infinite lives, go to the password screen and enter the word P, L, E, A, S, E, followed by the following letters.

- E, E
 - F, F
 - G, G
 - H, H
 - I, I
 - K, K
 - O, O
 - Q, Q
 - R, R
 - U, U
 - W, W
 - Z, Z
- Ice Zone
 - Island Zone
 - Pieranadon Pond
 - City of Forever
 - Under Caves
 - Deep City
 - Last Fight
 - Origin Beach
 - Cold Water
 - Marble Sea
 - Open Ocean
 - Ridge Water





Ecco muß in diesem letzten Abschnitt der nun vertrauten Umgebung eine beträchtliche Strecke zurücklegen. Er muß gegen starke Strömungen ankämpfen, hört etwas über einen Blauwal, der wichtige Informationen hat...

Bewegtes Wasser



Auf dem Boden des Tiefseegrabens findest Du die altbekannte Muschel. Bewege sie auf die Felsen zu und - Schwupps! - da verschwinden sie auch schon.

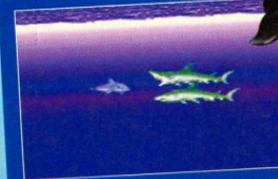


Du benutzt Seesterne, um diese Felswand zu entfernen. Der einzige Nachteil ist, daß sie so weit von den Plattfischen am anderen Ende des Unterwasserkorridors entfernt sind (ganz rechts). Beeil' Dich und gerate nicht unter die Krabben!

Kein Grund, sich hier länger aufzuhalten, Du verschwendest nur Zeit und Energie.

Offene See

EYZMZTK



Dieser Level ist einer der leichtesten! Nur die wütenden Haie stellen ein Hindernis dar! Sie haben nur eines im Sinn: Den Fortschritt unseres mutigen Helden aufzuhalten und gleichzeitig ihre hungrigen Mägen zu füllen! Das ist natürlich leicht zu vermeiden, indem Du den B-Knopf drückst und Dich schnell aus dem Staub machst!



Eiszone

HZIFZBMF



Brrr! Für diesen eisigen Level ziehst Du am besten lange Unterhosen an! In dieser simplen Einführung in ein Meer mit vielen Eiszapfen, mußt Du nur zwei Kristalle finden. Doch ein paar absolut riesenhafte Krabben können es nicht abwarten, an Ecco zu knabbern. Halte Dich in diesem Level nicht allzu lange auf, er ist einfach zu beenden und bestimmt nicht der letzte!

Du mußt sehr gut navigieren, um in diesen Kristall zu kommen und sogar noch besser, um ihn wieder zu verlassen! Benutze die Echolocation, um Dich zu leiten.

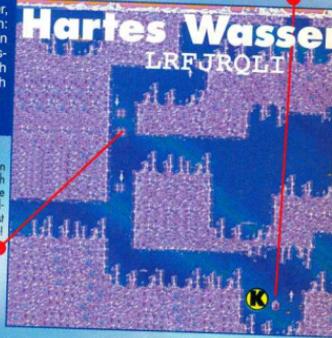
Dieser Level bringt uns zum harten Wasser, wo wir einem neuen Element begegnen: Eisberge! Mit diesem übergroßen Eiszapfen muß Ecco fertigwerden, wenn er nicht zwischen ihnen steckenbleiben will, was tödlich wäre. Außerdem trifft Du hier einige wirklich grausige Meeresbewohner. Viel Glück!



Es gibt jede Menge von diesen Eisbergen, die sich seitlich bewegen und die Du immer vermeiden solltest! Gute Zeitplanung ist die Hauptsache!

Hartes Wasser

LRFJROLI





Der Ausgang ist hier irgendwo, aber ein gemeiner Hai, versucht Deine Flucht zu verhindern. Bekämpfe ihn nicht, schieße einfach an ihm vorbei!

CHEATS

Um unendliche Leben zu erhalten, gib' ein:
NIHPLODS!

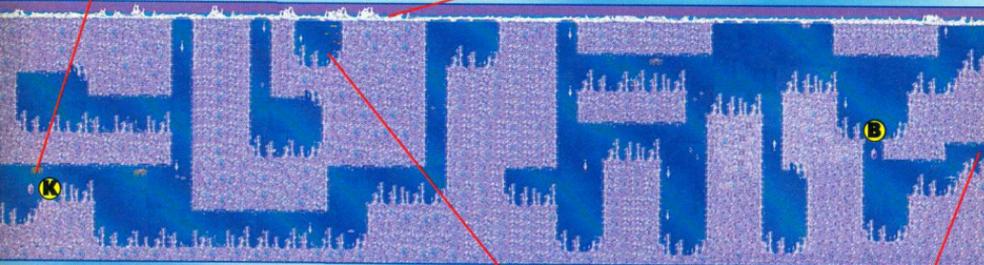


Wieder gibt der hilfreiche Killerval Dir Hinweise auf die Zukunft, dann ist er verschwunden. Wahrscheinlich meins. Der Kristall gibt Dir die Kraft, die letzte Barriere zu überwinden.

Benutze wieder den Seestern, um die Felsen aus dem Weg zu räumen. Bewege Dich dem Ende zu und nimm etwas Sauerstoff aus dem Luftloch zu Dir.

Nur ein einziges Kristall und sehr viele Hindernisse in Deinem Weg, d. h. menschenfressende Kraken und Strömungen!

Hier kannst Du Dich damit vergnügen, auf dem Eis zu schlittern. Benutze den B-Knopf, um über Hindernisse und Gewässer zu springen.

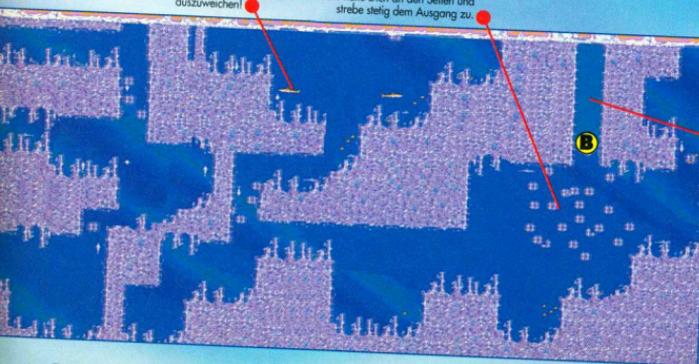


Es ist nicht immer am sichersten, unter Wasser zu reisen. Versuche, auf dem Eis zu schlittern, um den Haihäuschen auszuweichen!

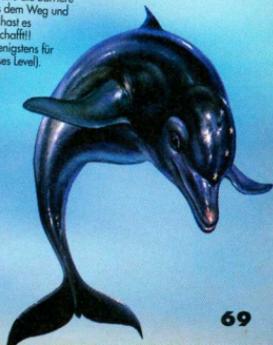
Versuche, so schnell wie möglich, von dieser Todesfalle zu entkommen. Halte Dich an den Seiten und strebe stetig dem Ausgang zu.

Verlasse diesen Teich nicht, Ecco kann sich hier sattessen!

Du hast einen weiteren Ausgang geschafft. Weiter so!



Diese unschuldige kleine Passage ist Dein Ausweg, scharfe die Barriere aus dem Weg und Du hast es geschafft! (Wenigstens für dieses Level).



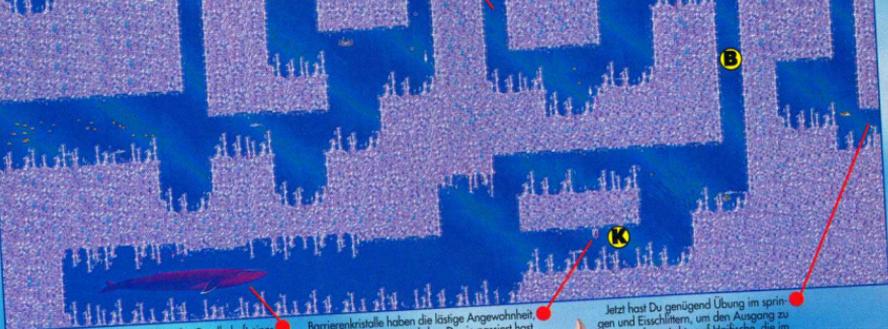


Jetzt kriegst Du endlich den Zorn des großen Blauen zu spüren. Er ist riesig, aber milde gestimmt. Glücklicherweise hat er keinen Appetit auf Delphine. Er berichtet stattdessen von einer Kreatur, die noch riesiger ist als er und auf dem Meeresgrund lebt. Kannst Du es wagen, Dich in den Abgrund zu begeben?

Zuerst mußt Du mal aus diesem Kanal herauspringen, schlittere auf dem Eis gen Westen des Levels, wo Du den ersten Schlüsselkristall und Frisch für Ecco findest.

Obwohl es so aussieht, als ob Du aus diesen Kanälen ankommen kannst, ist dem aber nicht so. Wenn Du also extra Luft brauchst, mußt Du eine andere Route zu den Vorräten finden.

Kaltes Wasser UYNFRQLC



Hier befindest Du Dich in der Gesellschaft eines der größten Säugetiere. Autogramm gefällig?

Barrierenkristalle haben die lästige Angewohnheit, wiederzukommen, nachdem Du sie passiert hast. Du benötigst also noch einmal die Kraft dieses Schlüssels, nachdem Du den Blauwal besucht hast.

Jetzt hast Du genügend Übung im springen und Erschlittern, um den Ausgang zu erreichen. Achte auf Haiische, die im Dunkeln lauern.



Hier befinden wir uns wieder mal in felsiger Umgebung. Es gibt ein paar Kristalle mehr als sonst und natürlich auch mehr unheimliche und gefährliche Meeresbewohner, die Eccos Fortschritt verhindern wollen, plus ein kleinerer, nicht ganz so freundlicher Wal.

Du brauchst diesen Felsbrocken, um Dich vor der Strömung zu schützen und Dir den Eintritt in ein paar Kristalle zu gewöhnen.

Versuche gar nicht erst, schnell an dem schlummernden Tintenfisch vorbeizukommen, er wird Dich zurückschlagen, bis Du langsam an ihm vorbeimarschierst.

Inselzone LYTIOQLZ



In diesem Gewässer findest Du den letzten Schlüsselkristall. Benutze jede Gelegenheit, Luft zu schnappen.

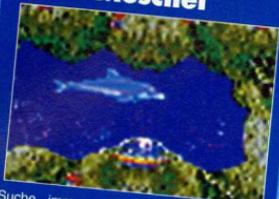
Nun steht nur noch ein langer Tunnel zwischen Ecco und dem letzten Schlüsselkristall. Achte besonders auf die gemeinen Krabben, die Lust auf einen saftigen Delphin haben.

Diese Passage mag aussehen wie eine Sackgasse, ist jedoch - richtig geraten - der Ausweg. Besuche den Kristall, bevor Du Dich auf den Weg machst.





Gute Muschel



Suche immer nach diesen besonderen Muscheln, wenn Du frische Luft brauchst. Lenke Deinen Sonar in Richtung der Luftblasen und sie wird sich öffnen und Echolocation, um die genaue Position der Blasen zu finden.

Es geht noch unter! Kämpfe gegen die Strömung an und halte Dich links. Versuche, die Richtung beizubehalten.

Vermeide alle Stacheln und nimm soviel Sauerstoff wie möglich zu Dir. Wer weiß, wann Du das nächste Mal Gelegenheit dazu hast.

Schlechte Muschel



Diese Klaffmuscheln sind unter allen Umständen zu vermeiden. Du kannst den Unterschied zwischen den guten und den bösen nur mit Deinem Ultraschallsonar feststellen. Du wirst die orangenen die Luftblasen bemerken, die Eccos bemerktheit beeinträchtigen, wenn er von ihnen getroffen wird.

Hier kannst Du nur etwas frische Luft schnappen und Deine Gesundheit auffrischen. Du hast den halben Level geschafft.

Halt' einmal tief Atem und bewege Dich zu Asteriten hin. Achte auf die Spitzen an den Wänden!



Diese Passagen sind voller Krabben. Sieh' zu, daß Deine Luft- und Gesundheitsvorräte aufgefüllt sind!



Nachdem Du mit dem Asteriten gesprochen hast, mußst Du denselben Weg wieder zurück, den Du gekommen bist, danach wirst Du in den nächsten Level transportiert.

Endlich trifft Du diese hochentwickelte Lebensform: Den Asteriten. Er hat eine wichtige Botschaft für Dich, was Deine späteren Abenteuer betrifft!

Tiefes Wasser

MNOPOOLR

Dieser Level enthält das dunkelste Geheimnis des Spiels: den Asteriten. Er sieht zwar auf den ersten Blick aus wie ein übergroße Amöbe, ist aber in Wirklichkeit intelligenter als Mensch und Delphin zusammen. Er hat lebenswichtige Infos über die verschwundenen Delphine.

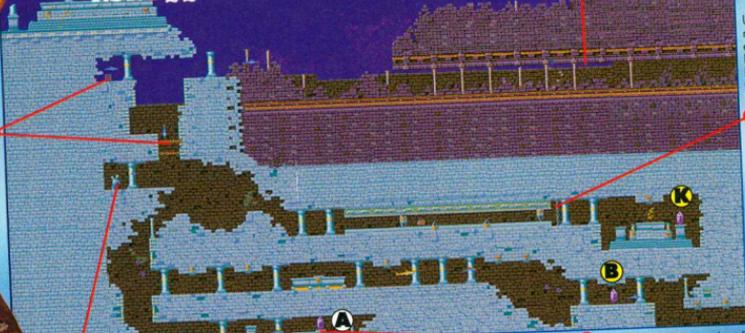


In diesem Level hat Ecco anscheinend Atlantis gefunden. Alles sieht ziemlich realistisch aus, sogar die Statuen und die zerfallenen Säulen. Dies ist ein ziemlich kleiner Level, aber nicht der leichteste!

Du beginnst in dieser verlassen Passage, hält Dich sofort links und dann nach unten. Oben gibt's nichts zu sehen...

Marmormeer

RJNTQQLZ



Drücke diesen Felsbrocken nach rechts und nach unten auf die Ketten zu. Folge ihm und achte auf die Strömungen.

Um hineinzukommen, hat die Kette eine Öffnung am Felsen, für den Rückweg gibt's eine Öffnung beim Seestern.

Hier findest Du den ersten Tono. Jeder Tono kann einen anderen Effekt auf Ecco haben. Dieser versorgt Ecco mit zeitweiser Unbesiegbarkheit.

Dies ist ein Riesensprung! Die meisten Chancen hast du, wenn Du lange unter Wasser schwimmst und den B- und C-Knopf benutzt.

Dies ist der erste Eingangskristall. Du mußt diesen und den Schlüsselkristall besuchen, um den Level zu beenden.

Eccos zweiter Atlantislvel bringt eine neue Dimension in den Spielablauf. Es gibt ein paar äußerst schwierige Hindernisse zu überwinden und noch schwerere Passagen. Auf die Strömungen mußt Du besonders achten und es sieht nicht so aus, als ob es einfacher wird.

Tiefseestadt

DDXPQQLJ



Um hier 'runter' zu kommen, mußt Du Dich der vierseitigen Marmorschelbe bedienen, um gegen die Strömung anzukämpfen. Einige Dinge sind einen Versuch wert, z. B. zeitweise Unbesiegbarkheit.

Es ist sehr schwierig, hier den Ausgang zu erreichen, auf Grund der permanenten Strömung. Glücklicherweise findest Du hier Felsblöcke, die Dir gegen die unsichtbaren Hindernisse helfen werden.

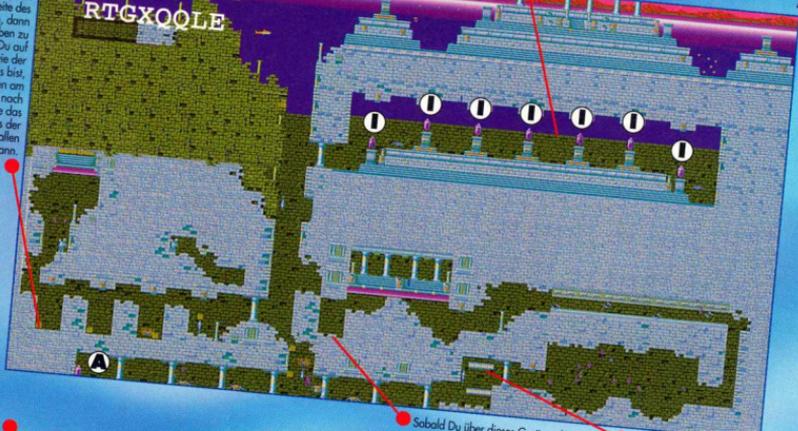
Sobald der Eingangskristall besucht worden ist, wird die Wand zerstört. Zahlreiche Strömungen werden Dich aufzuhalten versuchen, ziele auf den Ausgang zu!



Dieser Level wird wohl die Bücherei genannt, weil er Kristalle mit sehr viel Infos enthält. Wie in den Eiszonen, gibt es auch hier Gegenstände, zwischen denen man am besten nicht landet, falls einem das Leben lieb ist. Wenn man steckenbleibt, muß der Level

Bücherei

RTGXOOLE



Du wirst diesen Felsen brechen, um die Ketten zu brechen. Die Technik, die Felsen zur Kette zu bewegen, besteht darin, den Felsen zur rechten Seite des Grabens zu drücken, dann unten her, dann oben zu schwimmen. Wenn Du auf derselben Höhe wie der obere Teil des Grabens bist, setzt Du den Felsen am Abgrund. Schiebe ihn nach rechts. Wiederhole das Ganze so lange, bis der Felsen auf die Ketten fallen kann.

Wenn Du wirklich hier runtermußt, benutze auf jeden Fall diesen Felsbrocken. Hier kannst Du auch eine Unbeeinträchtigkeit erhalten, die allerdings nur ein paar Sekunden anhält.

Hier ist die eigentliche Bücherei des Levels. Bitte Ruhe! Sie enthält alle notwendigen Infos über den Sturm und den Strudel!

Sobald Du über dieses Gerümpel gesprungen bist, hast Du es beinahe bis zum Ausgang geschafft. Vermeide die unter allen Umständen schnelle, sich seitwärts bewegende Scheiben und benutze Geschwindigkeit, um zwischen ihnen durchzuschlüpfen.

Diese Dinge sind äußerst gefährlich. Vermeide sie unter allen Umständen! Es sind die aus uralten Felsbrocken bestehenden. Um sie erfolgreich zu umrunden, halte Dich am Rande und benutze Geschwindigkeit, um zwischen ihnen durchzuschlüpfen.

Du wirst durch diese Kette brechen müssen, um weiterzukommen. Einen Felsbrocken benötigst Du hier nicht. Drücke den B-Knopf.

Benutze den fallenden Felsbrocken, um in diesen Schlüsselkristall zu gelangen. Die Strömung kannst Du allein nicht bezwingen.

Statue



Diese römisch anmutenden Statuen haben einige Geschenke zu bieten, ähnlich wie die Kristalle. Andere geben Dir den Weg zum Ausgang frei.



Krabbe



Crabs of this sort are not to be found in Cromer, but then again, neither is Ecco. All crabs are to be avoided, especially the large ones, as they can make life miserable for Ecco.

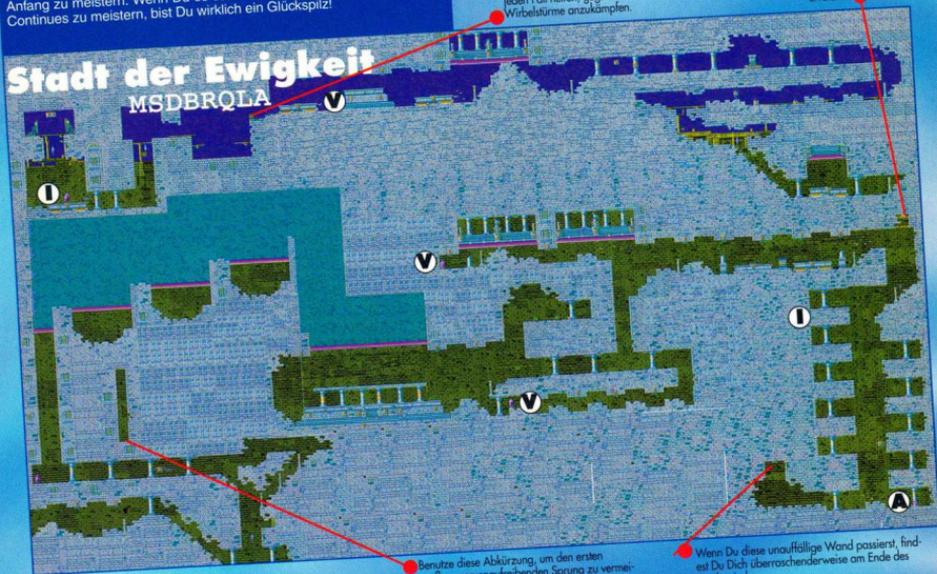


Es wird einige Zeit in Anspruch nehmen, diese Fliesen-sprünge am Anfang zu meistern. Wenn Du es schaffst, diesen Level ohne Hilfe eines Continues zu meistern, bist Du wirklich ein Glückspilz!

Dieser Felsen wird Dir auf jeden Fall helfen, gegen die Wirbelstürme anzukämpfen.

Nachdem Du die Ketten gebrochen hast, kannst Du durch die Wand Ende dieses sehr schwierigen Levels erreichen.

Stadt der Ewigkeit MSDBRQLA



Dieser Level sieht zwar ziemlich nutzlos aus, wenn Du aber die Kraft eines einzigen Kristalls benutzt, kannst Du ein sehr praktisches Transportmittel aufzurufen.

Benutze diese Abkürzung, um den ersten großen, nervenaufreibenden Sprung zu vermeiden. Kimmere Dich nicht um den Kristall, da er nur als Lockvogel dient. Lasse Dich von der Strömung tragen, um dieses riesige Gewässer zu überwinden. Es ist eine gute Idee, B und C zu pressen, um extra Geschwindigkeit zu bekommen, wenn Du das Wasser verläßt.

Wenn Du diese unauffällige Wand passiert hast, ist Du Dich überraschenderweise am Ende des Levels wieder.

Jurassic Beach spricht für sich selbst. Es ist ein prähistorischer Level mit total vorsintfluthchen Feinden, die ihrerseits eine äußerst brutale Haltung Ecco gegenüber haben. In diesem Level fliegt Ecco zum ersten mal und er muß seine Initiative gebrauchen, um Eingänge für Gegenwart und Vergangenheit zu finden.

Nachdem Du den letzten Barrierekristall passiert hast, schlüpfte in diese kleine Höhle und versorge Dich mit dem Kräfte des Unbesiegbarkristalls. Wenn Du das geschafft hast, kannst du unbehindert zum Ausgang steben.



Du kannst durch einige der Vulkane reisen, um ein paar Vorteile und Kräfte einzusammeln. Einige Vulkane sind schwieriger zu bewältigen als andere.

Wenn Du diese Passage hinunterreist, triffst Du viele merkwürdige Meeresbewohner. Um sicher zu gehen, vermeide sie allesamt!

Prähistorischer Strand IYCBUNLB





pro TIPS



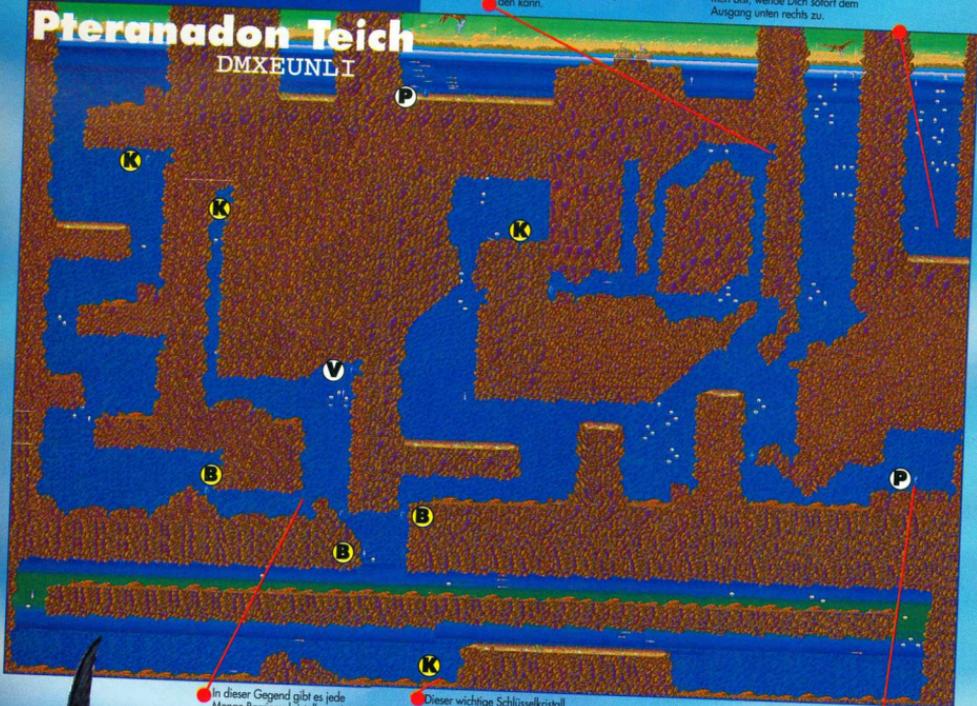
Dieses ist einer der größten Level. Du brauchst viel Überlegung und Planung. Benutze die Echolocation und sei immer auf der Hut vor versteckten Feinden. Wieder mal bekommt Ecco Hilfe von einem vorzeitlichen Vogel.

Glücklicherweise gibt es einen anderen Geheimweg hier, bei dem man gefährliche Strömungen vermeiden kann.

Das Fischchen wird Dir helfen, diesen Ort zu erreichen. Wenn Du angekommen bist, wende Dich sofort dem Ausgang unten rechts zu.

Pteranodon Teich

DMXEUNLI



In dieser Gegend gibt es jede Menge Barrierenkristalle, es ist aber etwas schwieriger, die Schlüssel zu finden. Unsere Karten zeigen genau, wo's langgeht.

Dieser wichtige Schlüssellkristall ist gut versteckt. Die Reise scheint etwas langatmig zu sein, lohnt sich aber!

Der letzte Pterodoktylkristall ist hier verborgen, aber Du mußt eine andere Barriere überwinden, bevor Du die Stelle erreichen kannst.



pro ACTION

FFB6350038
 Infinite energy
 FFB6360003
 Infinite air
 FFB7C20000
 Ignore water up currents



Entstehungs- strand

EGRIUNLB

Du solltest diesen bescheiden aussehenden Kristall besuchen, bevor die Landmüsse übersprungen wird, die Ecco von neuen Meeren trennt.

Für einen ungeübten Delphin ist dieser Ausgang schwer zu finden, aber mit diesen Karten solltest Du keine Probleme haben.

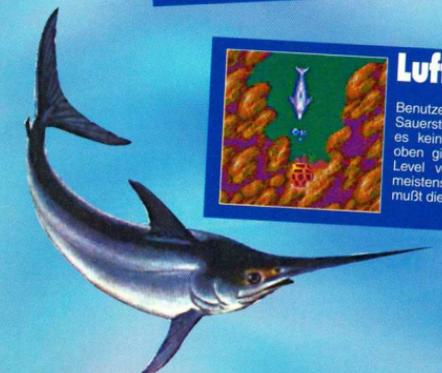
Benutze diese praktische kleine Abkürzung, um den lästigen Strömungen, Quallen, Krabben auszuweichen und den Level zu beenden.

Dieser Level ist vergleichsweise harmlos: Es geht meistens darum, den Schlüsselkristall zu benutzen, um den Barrierenkristall zu öffnen und ein paar minimale Hindernisse zu überwinden.



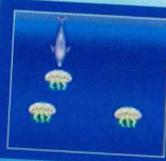
Luftschwamm

Benutze die Luftschwämme, um Sauerstoff zu bekommen, wenn es keinen direkten Weg nach oben gibt. Sie sind überall im Level verstreut, befinden sich meistens in tiefen Grotten. Du mußt die Blasen schlucken.



Sobald Du die Unbeweglichkeit dieses Kristalls besitzt, gehe so schnell wie möglich dem Ausgang entgegen, begib' Dich nicht in die offene See.

Quallen



Es handelt sich hier um prähistorische Quallen, die etwas gefährlicher sind, als die aus früheren Leveln. Komm' ihnen nicht zu nahe!



Plattfische



Diese merkwürdigen Fische sind meistens harmlos, sie jagen Ecco nicht, doch wenn man sie verletzt, gib't Probleme...

Halte Dich nahe am Seebett und achte auf die üblichen, unerfreulichen Kreaturen, die in der Tiefe lauern.

Fossilien



Unter dem reizenden Getier, das auf dem Boden des Ozeans lauert, sind auch diese Fossilien. Diese scheinen sich immer dort aufzuhalten, wo Ecco auch gerade hinruft.



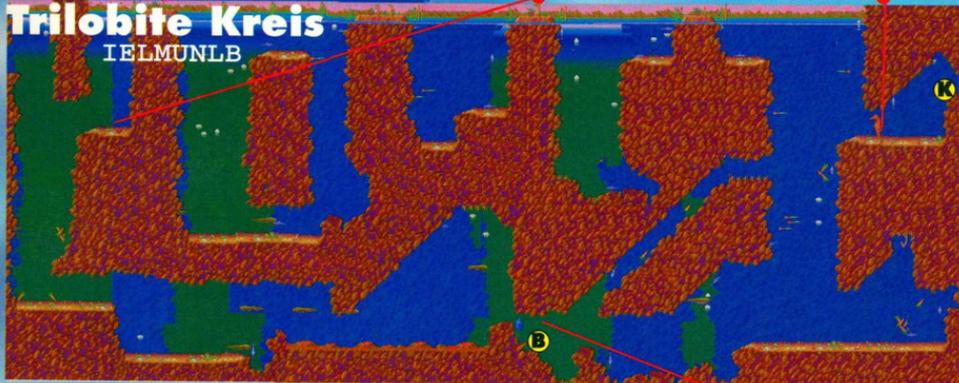
Wie Du auf der Karte sehen kannst, ist dieser Level sehr einfach, es gibt nur sehr viele Seepferde und starke Strömungen, die Du vermeiden solltest, da sie Dich sonst zum Anfang zurückbringen.

Es ist sehr schwer, diese Strömung zu bekämpfen. Du versuchst es am besten mit einer alternativen Route.

Achte auf die Seepferde hier und begib' Dich zum Kristall, um den Ausgang zu erreichen.

Trilobite Kreis

IELMUNLB



Du wirst diesen Abschnitt voller Seepferde überwinden müssen, um zu diesem Barrierenkristall zu gelangen.



Hier gibt's keine verborgenen Vulkane, aber viele versteckte Feinde... die es gar nicht abwarten können, Eccos Bekkavirtschaft zu machen.

Vermeide diesen Egel, der sich schlau in einem Vulkan versteckt hält und auf eine Beute wie Ecco wartet.



Diesem Burschen geht es gar nicht gut, er will Ecco unbedingt in seine Gewalt bekommen. Um ihn zu besiegen, mußt Du drei gleichfarbene Bälle anstoßen.



Dieses zumeist friedliche Seepferdchen wird Ecco nichts antun, solange er es nicht berührt.

Dies muß wohl der ärgerlichste Teil im ganzen Spiel sein. Du mußt den ganzen Level nochmal durchziehen, wenn Du von diesen stolchigen Kreaturen aufgehalten wirst. Der beste Ratschlag ist, so schnell wie irgend möglich an ihnen vorbeizu schießen. Viel Glück!

Jetzt hast du es also beinahe bis zum Ende geschafft, aber nicht ganz, da Du ein paar Level wiederholen mußt, wenn Du mit Deinem ersten Versuch nicht zufrieden warst! Dieser Level könnte tödlich werden, da es zahlreiche Muscheln gibt, die es nicht abwarten können, den armen Ecco zu zermalmen.

Wie schon erwähnt, begnust Du hier zum ersten Mal den Muscheln, die mal langsamer, mal schneller an Dir vorbeisauzen - nur um Verwirrung zu stiften.





Nachdem Du das dunkle Gewässer verlassen hast, wirst Du zum tiefen Wasser-Level zurücktransportiert, wo Du die verlorene Austerperle zurückgeben mußt. Dafür bekommst Du Spezialkräfte. Du mußt auch die Stadt der Ewigkeit noch einmal wiederholen. Solltest Du es schaffen, den Level zu beenden, wirst Du zum Anfang des Sturms zurückdirigiert, danach befindest Du Dich in der Gewalt des Wirbelsturms. Die letzten Abschnitte dieses Epos streben ihrem Ende zu.

Zusammenfassung

NAME: Ecco The Dolphin
 SPIELZEIT: 7 Tage
 HÖCHSTER PUNKTESTAND: n/v
 LEVELANZAHL: 25
 HERAUSFORDERUNG: Schwierig

Röhre

JUMFKMLB



Nachdem er die Zeitreise hinter sich gebracht hat, taucht Ecco in diesem Zylinder wieder ein, wo er gegen Barrieren und andere Hindernisse antreten muß. Diese Hindernisse betrittst Du den größeren und gefährlicheren Maschinenlevel.

Die Maschine

GXUBKMLF



Wie auch beim vorigen Level, ist auch dieser reine Übungssache, da Ecco keine Kontrolle über die Richtung des Levels hat. Eccos Ultraschallsonar wird zur tödlichen Waffe in seinem Kampf gegen das Böse.

Endgegner

TSONLMLU



Der Endgegner sieht gefährlicher aus, als er ist. fürs erste muß Ecco mit seinem Sonar 10 Mal auf jedes Auge schießen, dann muß er dem Fiesling drei Mal den Kiefer runterschlagen. Und zu guter Letzt muß Ecco ein paar mal an die Seite des Aliens schlagen, um auch den letzten Zweifler von seinem Heldenmut zu überzeugen.



CHEATS

Wenn Du SHARKFIN auf der Titelscreen eingibst, kommt Ecco mit unbegrenztem Sauerstoff und seinem tödlichen Sonar in den Lagunen-Level (Presse B, dann A schnell hintereinander).



pro Leserbriefe

AUFNAHME

Ich habe entdeckt, daß ich ganz einfach meine Lieblingsspielmelodien vom Mega Drive auf Kassette aufnehmen kann. Das könnte auch für andere Spieler interessant sein, es geht ganz einfach so:

Stelle mit Hilfe eines Kassettenrecorderkabels eine Verbindung zwischen dem Kopfhöreranschluß des Mega Drive und dem MIC-Anschluß des Kassettenrecorders auf, stelle dann die Lautstärke am MD auf ca. 5.5 und die des Recorders auf Medium. Danach das Mega Drive anstellen und eine Leerkassette einlegen, mache Deine Lieblingsmelodie ausfindig, beginne das Spiel, drück' auf Record/Play und die Aufnahme beginnt!

Vielleicht funktioniert dasselbe auch für MS und GG; ich würde es mal ausprobieren!

Ansgar Klein, München

Da kann man nur sagen: Bravo!

KEIN HAPPY-END

Ich bin ein begeisterter Sega-Spielerfan, aber wenn ich nach einem erfolgreich beendeten Mega Drive-Game entspanne und mich auf eine tolle Schlußsequenz freue, werde ich in letzter Zeit immer öfter enttäuscht: Bei Quackshot, z. B., ist der Schluß zu kurz und ziemlich schlecht, dasselbe gilt für Sonic und Alien 3. Ich finde, Sega könnte sich da ein bißchen mehr Mühe geben!

O. Kaminski, Duisburg

Du hast ganz recht, wenn Du sagst, daß viele Spiele enttäuschende Schlußsequenzen haben, was sehr ärgerlich ist, besonders, wenn man eine lange Zeit dafür gebraucht hat, ein bestimmtes Spiel zu beenden. Gerechterweise muß allerdings

gesagt sein, daß die Mehrzahl der Spiele mit einem guten End e aufrückt, siehe die

Game Over-Seite. Normalerweise sind es die Programmierer, nicht die Firmen, die für die Sequenzen verantwortlich sind. Wir finden aber auch, daß letztendlich das Spiel wichtiger ist, als die paar Shots, die es zu sehen gibt, wenn das Spiel schon beendet ist.

JUNGER SPIELER

Ich hätte gerne gewußt, in welchem Alter Kinder normalerweise anfangen, sich für Computerspiele zu interessieren. Mein kleiner Bruder ist noch keine sechs und hat es schon geschafft, Mickey Mouse und Sonic zu beenden. Kann es sein, daß er der jüngste ist?

M. S., Regensburg

Das ist sehr gut möglich, wir haben jedenfalls noch von keinem jüngeren gehört, aber vielleicht gibt es sie, wenn ja, meldet Euch! Dein kleiner Bruder scheint ja ein kluges Kerlchen zu sein, allerdings ist es bestimmt nicht gesund für ein Kind seines Alters, zu viel Zeit vor der Konsole zu verbringen!

MEGA-CD

Ich bin immer noch nicht sicher, ob ich mir eine Mega-CD zulegen sollte. Einerseits kann ich es gar nicht abwarten, es auszuprobieren, auf der anderen Seite möchte ich mein Geld nicht verschwenden, nur weil von diesem neuen Gerät jetzt überall die Rede ist und man als Games-Fan einfach immer das Neueste haben "muß". Wieviele Spiele sind eigentlich für das Mega-CD geplant?

R. Brost, Berlin.

Es hängt größtenteils von Sega ab, den Firmen, die Software fürs Mega-CD zu produzieren, den Anstoß zu geben. Zwei

Softwarehersteller in Großbritannien, Psygnosis und Core Design (siehe auch S. 10 in dieser Ausgabe), produzieren Mega-CD Spiele, die etwas später auch in Deutschland herauskommen werden. Außerdem gibt's natürlich eine Riesensmenge japanischer Veröffentlichungen, die natürlich erst umgesetzt werden müssen, was aber nicht allzuviel Zeit beanspruchen wird. Etwa 50 Veröffentlichungen sind für Ende '93/Anfang '94 geplant.

UNGEDULD

Ich kann es gar nicht abwarten, bis die Mega-CD endlich hier herauskommt. Ich habe schon ewig dafür gesparrt und meine Eltern

geben mir den Rest für meinen Geburtstag dazu. Ich kann es außerdem nicht abwarten, meine Freunde vor Neid erlauben zu sehen, wenn ich mein Supergerät vorführe. Jeder, der sagt, er sei nicht an der Mega-CD interessiert ist entweder ein Lügner oder ein SNES-Besitzer...

Nicki Berdenhorst (11), Gelsenkirchen.

Na, hier haben wir endlich mal einen ehrlichen Mega-Sega-Fan, der auch gerne ein bißchen angibt, tun wir doch alle ganz gern, oder? Die Mega-CD ist wirklich nicht ganz billig, besonders für die jüngeren Spieler könnte das ein Problem werden, aber es besteht wohl kein Zweifel darüber, daß die Mega-CD ein Riesenerfolg werden wird.



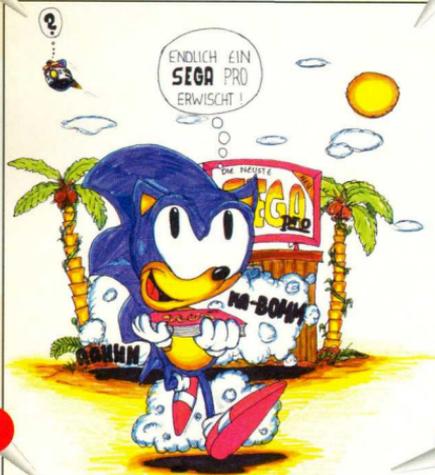
POET!

DAS SEGAPRO GEDICHT

MEINE LIEBLINGSZEITUNG HEISST SEGAPRO
WENN ICH SIE LESE BIN ICH MEGA FROH.
DIE ZEITSCHRIFT, DIE IST TURBOTOLL
SIE STECKT MIT NEWS UND TIPSEN VOLL!
AUCH WENN SIE, VIELLEICHT, MANCHER HASST
DER WEISS GAR NICHT, WAS ER VERPASST.
DIE SEGAPRO, DAS MUSS MAN SAGEN
WEISS ANTWORT AUF SEHR VIELE FRAGEN.
PREVIEWS, REVIEWS, ALLES DRIN
UND DAS HAT AUCH SEINEN SINN.
ZUM KLAGEN GIBT ES KEINEN GRUND
DENN SEGAPRO IST SPITZENBUND!
EIN GLÜCK, DASS MAN BEI UCH NICHTS VON NIN-
TENDO HÖRT
DENN SONST WIRD MAN JA IM KOPF VERSTÖRT...
ICH MACH JETZT SCHLUSS, ICH MUSS AUFS KLO
DORT LES ICH IN RUHE SEGAPRO!

Fügt der Künstler hinzu: DER LETZTE SATZ IST NICHT SCHLECHT GEMEINT, ICH KOMME NUR NICHT MEHR LOS VON...SEGAPRO SEGAPRO SE...

Na denn... Dem konnten wir nun doch nicht widerstehen, vielen Dank an Daniel Baier aus Wilkau-Haßlau!



Der Preis (ein Segapro T-Shirt) für die beste Einsendung geht diesen Monat an René Grob (14..) aus Effretikon in der Schweiz: Diese beiden Meisterwerke schmücken außerdem die Wand unseres Segapro-Büros und haben sich ihren Ehrenplatz auf der Leserbriefeseite verdient. Bitte schickt uns auch weiterhin Eure Kunstwerke! Bravo René!

DER BESSERE GEWINNT

SEGA®



*Neben Dank allen Lesern, die uns so eifrig geschrieben haben; weiter so Fans, alle Eure Einsendungen werden mit Interesse gelesen. Bitte vorsicht: Eure Einsendungen mit Eurem Namen und Adresse! Veröffentlichung soweit möglich. Das Rechte, Briefe zu kürzen, behalten wir uns vor. Die beste Einsendung wird mit einem Segapro T-Shirt ausgezeichnet!
Also greift zum Griffel, Bleistift, Pinsel oder was auch immer und lauf los, wir warten sehnsüchtig auf Eure Post! Schreib an:*

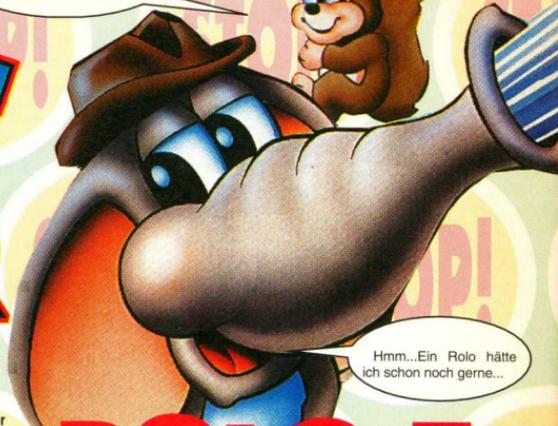
**SegaPro
Leserservice
Postfach 101 905
44719 Bochum**

GAME OVER

Hallo, ich bin ein süßes kleines Eichhörnchen. Nüsse gefällig?



Hmm...Ein Rolo hätte ich schon noch gerne...



Rolo to the Rescue ist ein rundum niedliches Spiel. Dem kleinen Elefanten reicht es nicht, daß er allen Leuten wahnsinnig leid tut...oh nein...er läßt den Spieler auch zahlreiche Rätsel lösen, da er bestrebt ist, seine Mami zu finden. Und obendrein gibt's dann noch Krusty, den fiesen Zirkusdirektor, der es kaum erwarten kann, Rolo für seine grausame Tierschau einzufangen.

ROLO TO THE RESCUE



Nachdem alle Rätsel geknackt sind, muß Rolo zum letzten Mal gegen Krusty antreten. Es ist schwer, der Peitsche auszuweichen, aber nicht unmöglich!

Der Lämmel ist endlich besiegt. Nun gibt's nur noch eins: Schnell nach Hause!

Oh, mein kleines Schätzchen, endlich habe ich dich wieder!

Reg' dich schon ab, Muttehen, ich hab' einen anstrengenden Tag hinter mir!



Ach, das Hasenleben ist herrlich. Auf geht's in die grünen Auen.



Komm schon, Rolo, hör' auf, deine Mutti abzuküssen.

Und es war alles bloß ein Traum...



Es war doch nur eine Geschichte. Also die Fantasie der Elefanten heutzutage...



GAME OVER SCREENS

Dieser Game Over-Beitrag kommt von Torsten Schlessmann aus Braunschweig.



Ich hab' genug von diesem Geschwätz. Bis später!



DAS MOGELMODUL

**KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!**

**MEHR
LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER**

**JE NACH SPIEL :
UNENDLICHES LEBEN
ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN
UNBEGRENZTE POWER
HÄRTER ZUSCHLAGEN
HÖHER SPRINGEN
IN JEDEM LEVEL STARTEN
UND VIELES MEHR**



FANTASTISCHE SPECIAL EFFECTS

**MIT ACTION REPLAY KANNST DU
DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM
LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN.
KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE
CHEATS .**

**DEUTSCHE ANLEITUNG MIT
EINER GANZEN REIHE VON CHEATS**



**FÜR GAME BOY™
NUR DM 99,-**



**FÜR SUPER SNES™
NUR DM 149,-**



**FÜR NES™
NUR DM 99,-**

ACTION REPLAY HOTLINE INFORMATION UND NEUE CODES

**02822 - 537270
VON 10.00 BIS 17.00 UHR**

**FÜR SEGA MEGA™
NUR DM 149,-**



**FÜR GAME GEAR™
NUR DM 109,-**



**FÜR MASTER SYSTEM™
NUR DM 99,-**



**ACTION REPLAY FÜR SNES
FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER.
HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-
GAMES AUF DEN DEUTSCHEN KONSOLEN
EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE
AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.**

**UNBEGRENZTE
KCG CHEATS
mit
EINGEBAUTEM
CHEAT-FINDER**

*SEGA, "MASTER SYSTEM", "GAME GEAR" & "MEGADRIVE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.
"NINTENDO", "GAMEBOY", "NES" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.

KRÄHTLICH WO ES NEIBE SPIELE GIBT!!

DIREKT-BESTELL SERVICE:

TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR.

DATAFLASH GMBH

WASSENBERGSTRASSE 34 4240 EMMERICH

FAX 02822 68547

VERHANDKARTEN OHNE ZUL. BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN VOR ANGEBEN!!!

**SCHÜTZEN SIE SICH VOR
GRÄUMPORTE!!!**

Mit Original Deutscher Anleitung,
deutscher Verpackung und
Eurosystems-Garantie

**AUCH ERHÄLTLICH
BEI**



UND BEI ALLEN ALLKAUF

SB-WARENHÄUSERN UND FOTOGACHESCHÄFTEN.



Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus DM 15,00 Versandkosten.

Buy me!

STEINHART!

DINOFLINK!

YABBA-DABBA-DOO!



CHARACTER/ACTION

- Die original Feuersteins, bekannt aus der TV-Serie.
- 6 UMFANGREICHE WELTEN
- JE BIS ZU 4 LEVELS
- SCHWIERIGKEITSGRAD EINSTELLBAR
- ERSCHEINUNGSTERMIN: JUNI

THE FLINTSTONES® – ebenfalls für Master System erhältlich – jedoch mit anderem Game Design.



SEGA